

año 3 / NÚMERO 35 /Enero 2012

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - N3DS - PC

ANÁLISIS

Minecraft

Rayman origins

DW7: xtreme legends

Guardian heroes

Trine 2

AVANCES

Gotham city impostors

The Darkness II

Dishonored

syndicate

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

DESCÁRGANOS GRATIS



briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm





NOSOTROS BUSCAMOS LAS OFERTAS, TÚ LAS CAZAS

Encuentra las mejores ofertas online para todas las plataformas

www.huntgames.es



PS3 53,22 €

PC 23,85 €



PS3 23,85 €

PC 28,25 €



PS3/360 23,95 €



PS3/360 38,95 €





GAME

BUSCAMOS LAS MEJORES OFERTAS EN TODAS LAS TIENDAS

WARNING - EXTREME OFFERS - WARNING - DAILY DEALS - WARNING

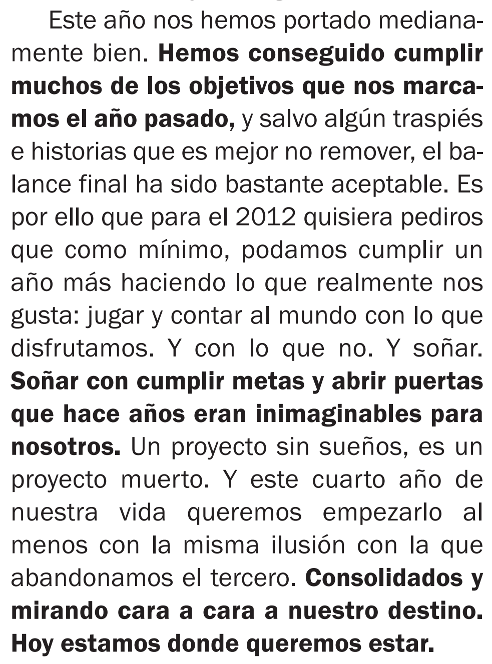
PRESIONA SOBRE LA OFERTA
Y ACCEDE A HUNTGAMES.ES

editorial

@gamestribune

NÚMERO 35 - ENERO 2012

Carta a los Reyes de Oriente



Queridos Reyes Magos:

Este año nos hemos portado medianamente bien. **Hemos conseguido cumplir muchos de los objetivos que nos marcamos el año pasado,** y salvo algún traspiés e historias que es mejor no remover, el balance final ha sido bastante aceptable. Es por ello que para el 2012 quisiera pediros que como mínimo, podamos cumplir un año más haciendo lo que realmente nos gusta: jugar y contar al mundo con lo que disfrutamos. Y con lo que no. Y soñar. **Soñar con cumplir metas y abrir puertas que hace años eran inimaginables para nosotros.** Un proyecto sin sueños, es un proyecto muerto. Y este cuarto año de nuestra vida queremos empezarlo al menos con la misma ilusión con la que abandonamos el tercero. **Consolidados y mirando cara a cara a nuestro destino. Hoy estamos donde queremos estar.**

Que la gente que nos lee, siga teniendo la posibilidad de poder acceder a un producto de calidad sin tener que preocuparse por el precio. **Que pueda tener una revista en sus manos sin que tenga que apretarse el cinturón por otro lado.** Que Games Tribune siga siendo para ellos algo facil, accesible y gratuito. A fin de cuentas **es por ellos por lo que nosotros existimos.**



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe GTM
@mozkor17

GTM



ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
José Miguel González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

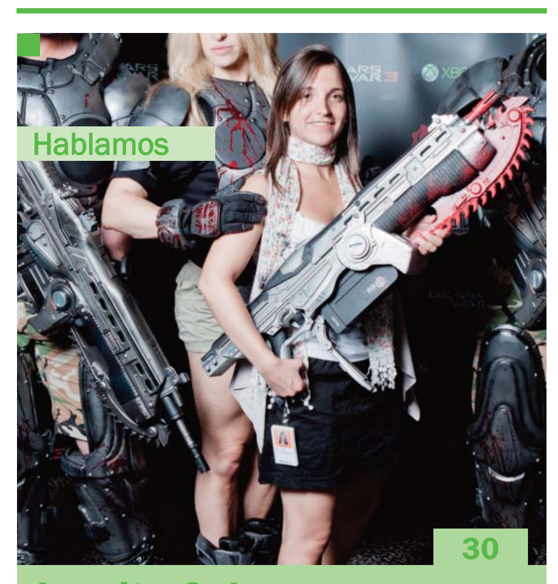
COLABORAN
Tréveron
Isaac Viana Isako

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES







índice

AVANCES



¡Atento!



ANÁLISIS



En Portada


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
NO FUMEU
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Resident Evil Operation Raccoon City llegará doblado

El mes pasado podías leer en nuestras páginas que el próximo título de la saga Resident Evil, Revelations, y destinado a la nueva portátil de Nintendo, iba a llegar completamente localizado a nuestro idioma. No solo en texto, sino también en voces. Todo un hito dentro de la compañía nipona, acostumbrada a traenos los juegos solo con subtítulos.

Pero las buenas noticias no acaban ahí. Hace pocas semanas se anunció que la próxima entrega destinada a las consolas de sobremesa, Operation Raccoon City, iba a llegar de la misma manera. Este lanzamiento aparecerá en una fecha aun por determinar dentro del primer trimestre del 2012. Y lo hará para Xbox 360, Playstation 3 y PC.

Ninja Gaiden 3 llegará a Europa el 23 de marzo

Muy poco vamos a tener que esperar para poder disfrutar de nuevo desmembrando enemigos con respecto a los japoneses. Tan solo un día más tarde llegará Ryu Hayabusa a territorio europeo.

Desde ya podemos reservar cualquiera de las dos ediciones del título, la estandar y la coleccionista. Hacerlo nos va a acarrear un premio en forma de demos para Dead or Alive 5. Si reservamos la edición normal, la demo constará de dos personajes. Pero si nos hacemos con la coleccionista, el elenco de personajes a controlar se elevará hasta cuatro. Recordamos que la edición coleccinista vendrá acompañada del tradicional artbook, un CD con la banda sonora del juego y una figura conmemorativa.

GTA III 10º Aniversario disponible en Applestore y Android

Aprovechando el aniversario de GTA III, Rockstar ha decidido lanzar para terminales y tablets de última generación el éxito que hizo cambiar su historia. A un precio que no llega a los 4€ (ahora mismo la versión para Android se encuentra por menos de 2,50€), podemos hacernos con uno de los juegos más importantes de la historia de los videojuegos, adaptado a los controles táctiles de estas plataformas.

Sin embargo no todo son buenas noticias. Si nos centramos en la rama Android, son relativamente pocos los dispositivos que pueden soportarlo. Modelos tan populares como el Samsung Galaxy S, Ace o HTC Desire pueden moverlo a día de hoy. Y es posible que nunca lo hagan.



Catherine es una de las producciones que va a llegar el próximo 2012 y que más expectativas nos ha creado. Para preparar el terreno, Atlus ha enseñado un original trailer interactivo. ¿Catherine o Katherine?





Tendremos que esperar bastante para saber algo sobre Gears of War

Cliff Bleszinski, lider de Epic, responsable máximo de la saga Gears of War, ha declarado recientemente que no tienen planes de futuro a corto plazo referentes a la serie de Marcus Fénix. En la presentación oficial de Fortnite, el último juego por parte del estudio, aseguró que solo se plantearían una nueva entrega capitular si ésta es capaz de ofrecer algo realmente fresco a los jugadores. Y de producirse, esta no tendría por qué ser en esta generación, ya que el próximo cambio generacional ofrecería unas teóricas bondades a la hora de ofrecer esa experiencia extra que a día de hoy es bastante complicado de ofrecer en la sobreexprimida generación actual.

De la misma manera ofreció unas suculentas declaraciones acerca de un hipotético nuevo Unreal, basado en un renovado motor gráfico y que estaría fuertemente influenciado por dos de los grandes éxitos de los últimos años: FallOut 3 y TESV: Syrim. "*Tengo muchas ideas locas. Creo que sería fantástico un reboot del primer Unreal con el estilo de Skyrim/Fallout, donde se apostará más por la exploración que por la acción y se introdujeran elementos de RPG*"



3DS pretende alcanzar los 4 millones antes de final de año

Nintendo sigue su particular via crucis en pos de acabar el año de la forma más digna posible en lo que respecta a su nueva portátil. Con mucha más pena que gloria, y con un año que ha sido un auténtico tormento para la casa japonesa (recordemos la brutal rebaja obligada del 30% a los pocos meses de salir), 3DS se ha marcado el objetivo final de alcanzar los 4 millones de consolas vendidas en Japón. Muy lejos de los optimistas previsiones que duplicaban y casi triplicaban la cifra final de máquinas vendidas.

Habría que ahondar mucho en las causas de este bajón tan inesperado. Pero parece que la más acertada son las que señalan el actúal sistema caduco y feudal que marca el ritmo de las consolas portátiles tradicionales, frente al muchísimo más dinámico, versátil y adaptativo de los smartphones y tablets como plataforma de juego de transporte.

No han sido pocos los analistas que han vaticinado que esta sería la última generación de portátiles tal y como las hemos concebido. Y no deben andar muy desencaminados, a tenor de los resultados recogidos en el último año por parte de unos y de otros.

Dead Rising 3 nos llevará a California y con un mecánico

Poco a poco comienzan a filtrarse las primeras informaciones referentes a la próxima entrega de Dead Rising. En esta ocasión el escenario elegido será un pequeño pueblo californiano llamado Los Perdidos. Allí, el protagonista, de nombre Rick y mecánico de profesión, intentaría escapar de una ciudad abocada a su propia destrucción para erradicar un nuevo brote de no muertos, acompañado de un grupo de inmigrantes ilegales.

A pesar de todas estas informaciones, el desarrollo ha sido anunciado por parte de Capcom con la boca pequeña. Sea como fuere, la fecha estimada en la que veríamos su llegada a tierras europeas la sitúan bien entrado el 2013, y aun sin confirmación de las plataformas en las que vería la luz.

Lo próximo de Suda51 solo para Xbox 360

Microsoft ha conseguido en exclusiva uno de los títulos más jugosos de cara al año que viene en formato descargable. Sine Mora, juego de disparos procedente del estudio Grasshopper Manufacture, y con el creativo musical original de la saga Silent Hill, Akira Yamaoka solo estará disponible a través de la plataforma de distribución digital propiedad de Microsoft.

Anunciado originalmente como un título multiplataforma, ya que estaba prevista su salida también a través de PlayStation Network, Microsoft pretende apuntarse un tanto e intentar dignificar su comprometida posición dentro del mercado japonés en los últimos coletazos de vida de su máquina. Veremos si la maniobra repercute en las deseadas ventas.

Metal Gear Rising no continúa con MGS4

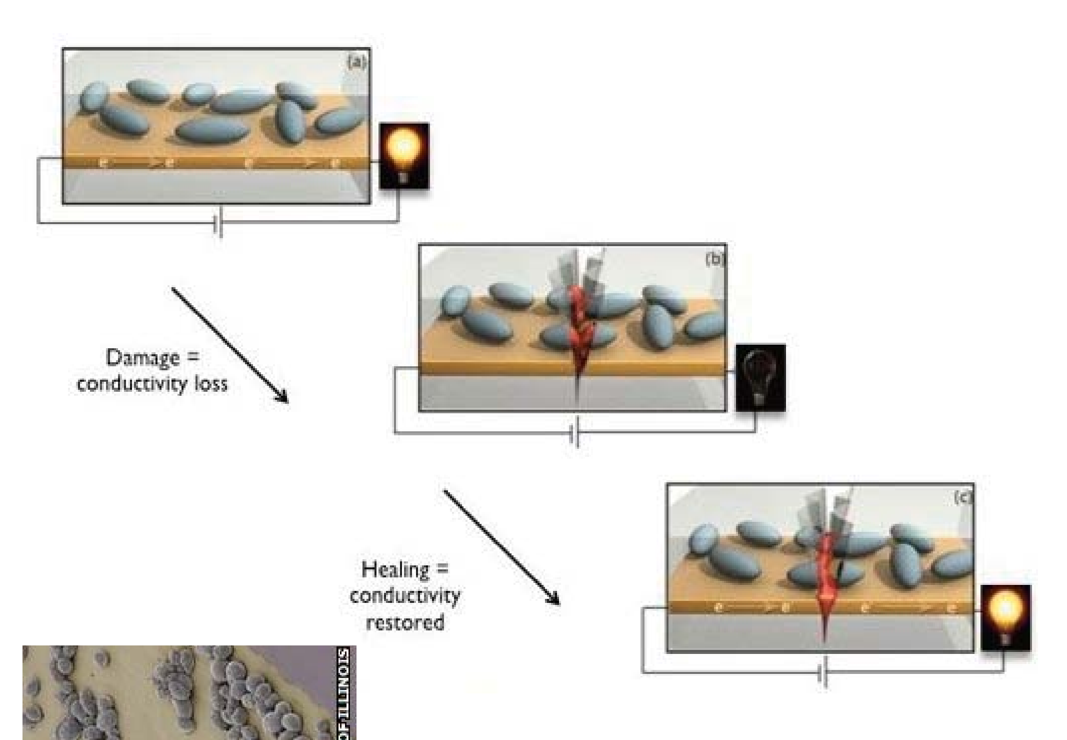
Este mes, aparte del anuncio de que Platinum Games pasa a encabezar el desarrollo del mismo, hemos podido saber unos datos bastante curiosos acerca del mismo. Lo primero que ha querido dejar claro Kojima es que Rising no sigue la historia donde acabó Metal Gear Solid 4. Es posterior, pero su trascendencia argumental dentro de la serie es meramente circunstancial. Y a su vez, uno que realmente sobrecoge. El proyecto llegó a estar cancelado durante meses. Kojima no creía en lo que su equipo estaba haciendo, y la experiencia ofrecida no se acercaba ni por asomo a lo que era su idea original. El proyecto quedó en el limbo durante varios meses, hasta que recibió la visita de Platinum Games y acabó por delegar el proyecto en sus manos.



GTM Geek News:

Circuitos que se autoreparan

Tan útil como antiproductivo para las grandes empresas



Sin duda la noticia más impactante del mes en cuanto a tecnología se refiere. Los científicos de la Universidad de Illinois, Chicago, han desarrollado una tecnología que permite que tanto cables como circuitos electrónicos en general se reparen por si mismos. Realmente suena a ciencia ficción.

Para conseguir autorrepararse, estos circuitos están cubiertos por innumerables microcápsulas de metal líquido. Las tensiones generadas al dañarse el circuito hacen que dichas cápsulas se rompan y liberen el metal líquido, reparando el circuito al instante.

Pese que la tecnología está por desarrollar sus inicios son verdaderamente sorprendentes, habiendo conseguido restablecer casi por completo la conductividad durante las pruebas en circuitos de oro.

La GPU más rápida del mercado

AMD Radeon HD 7970, la primera GPU de 28 nanómetros



En nuestra sección de tecnología no acostumbramos darle demasiado peso a los lanzamientos de hardware para PC, pues consideramos que es un mercado en continua evolución y con lanzamientos continuos que impiden hacer un seguimiento digno. No obstante, este mes hemos querido hacer una excepción tras el anuncio de "la GPU más rápida del mercado". Para aquellos que anden perdido, entendemos como GPU la unidad de cómputo de las tarjetas gráficas.

Y es de la mano de AMD de la que nos llega lo que podemos considerar no una auténtica bestia pero si la primera de su especie. La Radeon HD 7970. Lo primero que nos llama la atención de esta nueva tarjeta gráfica es la decisión de no optar por una GPU de doble núcleo como otras de alta gama, sino por uno solo. Pero como indica el título de la sección, estamos hablando de una GPU a 925 MHz, pudiendo ser overclockeada hasta 1.1GHz. Es además de la primera GPU del mercado con transistores de 28 nanómetros, consiguiendo un consumo notablemente inferior. A esto hay que añadirle 3 GB de memoria GDDR5.

Para nada hablamos de la tarjeta gráfica más potente del mercado, pues tanto AMD como NVIDIA poseen modelos que barren en los benchmarks a la nueva 7970. Pero sin duda es un muy prometedor inicio dentro de las GPU de 28 nanómetros.

Mundo Smartphone: Zoo Keeper

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Igual que el mes pasado, este mes destacamos otro clásico adaptado a nuestros smartphones. Es el turno de Zoo Keeper. El título fue lanzado inicialmente para Game Boy Advance y Playstation 2 en el mercado asiático. No es hasta el 2005 que se popu-

Un puzzle adictivo y dinámico como pocos

lariza en Europa y América con su versión para Nintendo DS.

La mecánica de Zoo Keeper la hemos visto ya en múltiples juegos. Dentro de un tablero encontraremos repartidas fichas de animales. Deberemos buscar aquellas casillas que, intercambiando la ficha de animal con su contigua, forme tres fichas iguales alineadas. Nos encontramos por tanto con la misma mecánica de Jewels, Bejewled y similares.

¿Y porqué gastar el dinero pues? Zoo Keeper se diferencia en el planteamiento de avance orientándolo más el paso de niveles que a buscar puntuaciones altas. En el principal modo de juego tendremos que formar inicialmente 3 parejas de animales de cada tipo. En el siguiente, 4. Y así sucesivamente. Nuestra batalla será contra una barra de tiempo que desciende cada vez más rápido, llenándose con cada trio conseguido o mayormente con el paso de un nivel a otro. La mecánica es realmente adictiva, además que derrocha simpatía tanto en su apartado artístico como en su música.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:



0.79€



Cordy

Cordy es un divertido juego que sorprende especialmente por su apartado técnico. Con unas 3D más que dignas consigue funcionar incluso en los móviles android de gama media. En el manejaremos un robot con el que tendremos que explorar cada nivel en busca de todos los engranajes para pasar al siguiente. Su control, aunque sencillo, cumple su cometido. No se trata del juego más adictivo ni con la jugabilidad más satisfactoria, pero si que es una propuesta sólida y que sabe entretener. Lo podemos descargar de forma gratuita, ofreciendo la posibilidad de comprarlo desde el mismo juego por 1,99$.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP: 1.59€



World of Goo

Todo un clásico conocido por los usuarios de iPhone y especialmente de iPad, que ahora también puede ser disfrutado en dispositivos Android. En este tendremos que crear estructuras con unos bichejos hasta hacerlos llegar a una tubería. Así dicho no suena demasiado bien, pero os aseguro que se trata de uno de los juegos más originales y adictivos para nuestros terminales.

Su precio es algo más alto de lo habitual, pero ofrece mucho más de lo que vale. Una compra más que recomendada.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP: 3,99€





Descargas digitales

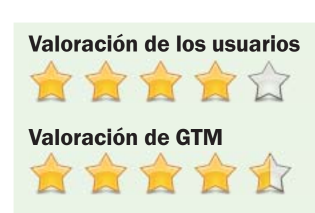
Splosion Man

Casi de puntillas. Sin apenas hacer ruido llegó un título destinado a convertirse en un objeto de culto. Un producto de deseo que poco a poco fue escalando posiciones en las colas de descarga gracias a un argumento difícilmente irrefrutable: calidad. Era 2009. Nos adentrábamos en el segundo mes del verano. Y nos enamoramos.

Splosion Man es un título diferente. En una época donde importan más los decorados, el entorno, la acción desmesurada y las texturas fotorrealistas, la obra de Twisted Pixel se desmarcó ofreciendo una jugabilidad endiablada y una diversión, nunca mejor dicho, a prueba de bombas. Hoy por hoy, y a pesar de contar con una secuela en el marketplace, sigue siendo uno de los favoritos de XBLA.

Nada menos que 50 fases conforman su modo campaña para un jugador. En ella debemos llegar de A a B sorteando infinidad de trampas y retos en una sucesión casi milimétrica de saltos, acción y coordinación. Un juego muy exigente, de los de la vieja escuela. Su acertada escala de dificultad es una de las más aplaudidas en los últimos años. Y todo ello apuntalado en un apartado técnico donde todo tiene su razón de ser y su por qué. Y si te sabe a poco, hay otras 50 fasese distintas en modo cooperativo.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

800 MSP



SpeedRunner HD

Ya venimos quejándonos hace varios meses de la falta de originalidad y calidad que últimamente se aprecia dentro de la oferta Indie de XBLA. Sin embargo SpeedRunner HD ha servido para demostrar que aun podemos tener fe en esta faceta. Una jugabilidad bastante aceptable y un control acertadamente calibrado, el juego nos propone el reto de desactivar una bomba colocada al final de la fase lo más rápido que podamos mientras sorteamos los diversos obstácules que se interponen ante nuestro objetivo. Haciendo un simil familiar podemos decir que se trata de un Mirror's Edge bidimensional.

Como pega más achacable encontramos su duración. Las 18 fases que lo componen no nos van a exigir mucho más de una hora de juego.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

240 MSP

Chester



Sin salirnos del género de las plataformas bidimensionales, y enfrascados dentro del ya farragoso catálogo indie, nos encontramos casi sin querer con otra apuesta por encima de la media, y que sin embargo, no ha recibido la acogida que por calidad se merece.

Chester posee muchas virtudes, pero destaca por encima de todas el gran empeño puesto en la recreación de los diversos niveles que lo forman. Algunos realmente destacables, como el que toma como *leitmotiv* un folio en blanco manchado con bolígrafo.

Un buen control y una duración bastante razonable (hablamos de dos a tres horas de juego para poder exprimirlo) al que se le combina la posibilidad de desbloquear nuevos personajes que podemos intercambiar cuando queramos.



PVP:

240 MSP


juega
terapi
a.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...


Pepó'11





las leyendas de los videojuegos

episodio 5

Las Leyendas de los Videojuegos (V)

Tras los especiales de los juegos de lucha y la participación de Michael Jackson en la banda sonora de Sonic 3 volvemos al formato habitual. Y lo hacemos con dos leyendas cuando menos curiosas. Esperamos que os agraden.

Saddam Hussein y las PS2

Cuando en la primavera de 2000 Sony prepara el desembarco de la exitosa Playstation 2 fuera de las fronteras japonesas se encuentra un problema, el procesador que contiene es considerado del tipo “superordenador” y “producto relacionado con las armas convencionales” por su alta capacidad de proceso. Esto limita sus exportaciones e impide que sea vendido a países potencialmente peligrosos como Iraq, Corea del Norte, Yemen o Siria. Los servicios legales de Sony hicieron bien su trabajo y tras lograr un cambio de catalogación, la PS2 pudo llegar a todos los mercados en los que estaba prevista su venta en las fechas inicialmente programadas. Pero esto fue el inicio de una de las leyendas más curiosas del mundillo.

En las mismas navidades del año 2000 un bombazo en forma de noticia llega a los periódicos y televisiones de todo el mundo. El gobierno de Saddam Hussein ha realizado un pedido de 400 Playstation 2 para sus instalaciones militares. Y saltan las alarmas, las capacidades de proceso de las 400 consolas en paralelo conforman un superordenador capaz de gestionar y dirigir los misiles del supuesto armamento nuclear de Iraq. Los “antivideojuegos” aprovechan para satanizar nuestra diversión favorita y los de las Azores encuentran una razón más para justificar su posterior invasión en 2003.

Aunque no se han hecho públicas las facturas, parece ser que la adquisición de las PS2 sí es un hecho cierto, pero la razón que llevo a ello nada tiene que ver con el lanzamiento de misiles, ni siquiera con tratar de hacer menos aburridas las estancias en las instalaciones militares iraquíes.

La verdadera razón que llevó al gobierno de Saddam a comprar las PS2 fue su alto contenido en coltán, un valioso (es conocido como oro gris) y escaso mineral que se usa en todo tipo de dispositivos electrónicos y al cual no tenía acceso por el embargo internacional al que era sometido.Las PS2 se desmantelaron según llegaron y solo se aprovechó el valioso mineral. De hecho, no hay constancia de que se encontrase ninguna consola en el concienzudo registro que las tropas internacionales hicieron de las instalaciones militares en busca de armas de destrucción masiva.





La maldición de la portada del Madden

Sergi Bruguera, Alfonso Pérez o Fernando Morientes conocen el gafe del anuncio de las Natillas Danone, pero eso poco o nada tiene que ver con los videojuegos. Sí que lo tiene otra maldición que afecta a los jugadores de fútbol americano que ocupan la portada del Madden de EA Sports.

Todo comenzó con la edición de 1999, por aquél entonces el propio Madden protagonizaba la portada americana pero EA pensó que para llegar al público europeo sería mejor hacerlo con un jugador en activo en la portada. Garrison Hearst fue el elegido, y tras una exitosa temporada anterior en la que batió el record de yardas de la franquicia, se lesiona de gravedad en los playoffs y tarda más de dos años en volver a jugar en la NFL. Nunca recuperó el nivel que demostró antes de protagonizar la portada.

¿Casualidad? en la portada del Madden NFL está Dorsey Levens de los Packers, titular indiscutible la temporada anterior, no consigue hacerse un hueco en el equipo base por una plaga de pequeñas pero molestas lesiones. Al terminar la temporada es traspasado y cambia de equipo en equipo sin lograr volver a ser el que fue. Estuvo a punto de ganar un anillo como suplente de los Eagles, pero perdió la final. Ningún jugador que haya aparecido en la portada de un Madden ha ganado nunca una liga tras hacerlo.

Para Madden 2001 se seleccionó a Eddie George, estrella consagrada de los Titans de Tennessee. En la temporada anterior había logrado unas cifras espectaculares (1.509 yardas y 14 touchdowns), que no volvería a repetir en sus años de profesional hasta quedar con el apodo de “three yards and a cloud of dust” (tres yardas y una nube de polvo). Se retiró en 2006 como gris suplente de los Dallas Cowboys.

En 2002 un rookie llega a la portada del Madden NFL, se trata del prometedor Daunte Culpepper, quarterback de los Vikings y en el cual confía la franquicia de Minnesota para reverdecer laureles. Se lesiona en los primeros partidos de la temporada y comienza un calvario de lesiones y recaídas que no le permiten volver a jugar en plenitud de condiciones hasta 2004, temporada en la que logra unas estadísticas espectaculares , 4.717 yardas de pase y 39 touchdowns, pero que termina con la carrera del bueno de Dante por culpa de una rotura de los ligamentos de la rodilla. A pesar de que logró volver a jugar nunca volvió a ser el que fue, y paso de equipo en equipo con más pena que gloria.

Llega 2003 y Electronic Arts apuesta a caballo ganador, ni más ni menos que Marshall Faulk, que llega con el galardón de “Offensive Player of the Year” durante tres años seguidos y cinco temporadas consecutivas por encima de las 1.000 yardas. Se lesiona en el tobillo y lo que parece un contratiempo sin demasiada importancia, se complica mermando las capacidades atléticas de Faulk, que nunca más llegaría a la cifra mítica de 1.000 yardas en una temporada,



comenzando una espectacular cuesta abajo en su rendimiento que lo lleva a retirarse en marzo de 2007.

Aún había quien no creía en la maldición de la portada del Madden y lo achacaba a una serie de nefastas casualidades. Llega 2004 y se contrata a Michael Vick, quarterback de los Atlanta Falcons para la portada. Unas horas después de que el juego llegue a las tiendas norteamericanas Vick se lesiona en un partido de pretemporada y no puede reaparecer hasta los últimos cinco partidos de la liga, en los que poco puede hacer por ayudar a unos Falcons que completan una temporada muy por debajo de las espectativas iniciales. Multitud de problemas legales de todo tipo terminan con los huesos de Michael Vick en prisión.

En 2005 EA Sports parece jugar con fuego dando la portada a Ray Lewis, tan buen defensa como polémico, con problemas legales hasta el punto de que había estado acusado del asesinato de dos personas en Atlanta, del que posteriormente fue absuelto aunque condenado por obstrucción a la justicia. Ese pasado y la maldición de la portada de Madden parecían presagiar lo peor. Pues no, Lewis es la excepción que confirma la regla y el único jugador que ha seguido una carrera exitosa tras protagonizar la portada del juego de EA Sports.

¿Se habría roto la maldición con la portada de Lewis? Donovan McNabb de los Eagles es el encargado de comprobarlo y en la primera jornada de liga sufre un violento placaje de Chad Lavalais que da como resultado una lesión de columna, ingle y costillas. Tras una larga rehabilitación logra recuperarse pero nunca llega a ser el jugador que podía convertir a su equipo en campeón del anillo.

Llega el turno de Shaun Alexander de los Seattle Seahawks, que ocupa la portada del Madden 07. Sin llegar a sucederle ninguna tragedia como al resto de sus compañeros, deja de ser el jugador explosivo y veloz que había llegado a la Super Bowl y se convierte en uno más del montón , lento pesado y previsible, que pasa sin pena ni gloria en una liga que encuentra otras estrellas emergentes.

El damnificado de 2008 es Vince Young, una lesión le aparta de la titularidad y le provoca una fuerte depresión. Consigue volver a los terrenos pero siempre como suplente de Kerry Collins y con un papel totalmente menor en el equipo.

En 2009 EA Sports apuesta por un jugador retirado, Brett Favre , que a las pocas semanas anuncia que vuelve a la NFL. Nada grave le sucede ,pero sus números quedan muy por debajo de los que una estrella de su nivel estaba acostumbrado a lograr.

La portada de Madden 10 es novedosa, presenta por primera vez en la saga dos jugadores en lugar de uno. Troy Polamalu se lesionó su rodilla izquierda y Larry Fitzgerald logró unos números por debajo de los que le habían llevado a la portada del juego. Además, contratiempos en forma de pequeñas lesiones le hicieron perderse los partidos más importantes del año.

TEXTO: J. BARBERÁN


Pepo'11
Monográficos by GTM
UEDA
episodio 5

El fabricante de sueños

El último mes ha salido su nombre a la palestra. Y lamentablemente todas y cada una de las veces de forma negativa. Rumores de salida, abandono de proyecto e incluso la cancelación de su último título. ¿Que hay de verdad?

Ueda es posiblemente el último romántico que queda. Un monje desubicado en donde impera la Ley del Oeste. Un genio que no entiende de presiones ni de tiempos pactados. Un soñador. Para entender su particular personalidad, es reconocida su afición a pasarse las horas muertas contemplando los peces de su casa. La obsesión de entender y naturalizar su movimiento, para poder después recrearlo en sus trabajos. Su ilusión frustrada siempre ha sido intentar conseguir ser un artista clásico.

Que hoy disfrutemos de sus obras dentro de los videojuegos se debe principalmente a una ilusión rota. Siempre quiso ganarse su vida como artista. Esa era su meta cuando ingresó en la Universidad de Osaka. Licenciado en la rama de Arte, cumplimentó sus estudios en 1993. Y de allí se dió de bruces con la cruda realidad. Una profesión tan etérea y volátil como la suya, era complicado intentar ganarse la vida en un mundo que no fuera alguna expresión de la misma. El cine o el manga le cerraron sus puertas. Y casi de casualidad le llegó la oportunidad de sumarse a un proyecto en marcha dentro del mundo de los videojuegos: Enemy Zero, para Saturn.

No digerió muy bien la presión. Y siempre recuerda aquella época con un cierto dejo de desagrado por las exigencias de cumplir con la fecha de lanzamiento. Pero sí que logró encontrar en esta vía un camino a seguir para poder desarrollar su pasión por crear.

En 1996, casi de manera simultánea, consiguió atraer la atención de Sony para crear un juego muy diferente a lo que hasta entonces había en el mercado. Su nombre en clave era Project ICO. Su fecha de salida estaba prevista para 1998. Y lo haría en PSX. Aquél título derivó en ICO, y acabó viendo la luz cuatro años después de lo previsto. Y de la noche a la mañana la vida de Ueda ya no fue la misma.

GONZALO MAULEÓN



No es un juego. Es poesía

ICO

Valoraciónes





ICO fue el regalo que Ueda decidió brindar a la humanidad. Si el concepto de arte es extendible a los videojuegos, éste toma cuerpo y forma en esta aventura. Tan íntima y personal como trascendental a niveles capaces de tocar los sentimientos más profundos del jugador. Una obra para la que no pasan los años. Uno de los juegos que ha marcado a toda una generación de jugadores. En su momento hubo una demanda masiva hacia Sony para que ésta sacara una reedición del juego, dado lo sumamente dificil que era hacerse con uno original.

Clasificarlo en un género es complicado. Toma toques de aquí y de allá. Plataformas se funden con puzzles. Y éstos con una narrativa para la que no es necesario ni un solo diálogo. Dos personajes. Ámbos malditos. Ni siquiera hablan el mismo idioma. Y solo les une una imperiosa necesidad de ayudar hasta el final del uno hacia el otro. ICO y Yorda. Belleza y poesía.

No ha habido nada más grande

Shadow of the Colossus

Después del pelotazo que supuso su primer juego, el desarrollo de Shadow of the Colossus fue seguido con lupa. Muchas eran las expectativas puestas en un juego, que aunque seguía anclado en el mismo universo que su antecesor, cambiaba radicalmente el concepto del mismo.

Esta vez debíamos derrotar a 16 colosos. Monstruos surgidos de otro tiempo y que atormentaban el pequeño mundo donde vivía el protagonista. Acabar con ellos era la única forma de poder volver a la vida a su amada.

Aunque fue ligeramente mejor aceptado por prensa, no tuvo la misma acogida por parte de los jugadores. Aunque siempre se movió en términos bastante altos, comparativamente todo parecía palidecer si lo comparábamos con ICO. Un escenario tan grande como vacío. Y unos colosos en los que apenas la mitad requerían una táctica a descubrir y seguir para tumbarlos. Era un juego brillante, pero ICO era el mayor coloso al que Shadow of the Colossus tenía que hacer frente.



Valoraciónes





Lo próximo que veremos de él

The Last Guardian

Es uno de los problemas más enquistados de Sony de los últimos tiempos. Su desarrollo está siendo traumático. Hasta el punto que en el último mes ha sobrevolador sobre él el agorero rumor de la cancelación. Con el productor del juego fuera de Sony, y con Ueda con casi los dos pies fuera de la misma, las lecturas positivas que se pueden sacar son pocas, y casi no se sostienen.

A día de hoy Sony ha confirmado que su desarrollo sigue adelante. Y que el compromiso de Ueda es de sacarlo para PS3. ¿Cuándo? He ahí la madre de todas las preguntas. Y muy posiblemente ni los propios implicados sean capaces de dar una respuesta. Pero el tiempo va pasando, y el título que debió ver la luz en 2008 va a inagurar el 2012 sin que sea seguro que llegue a aparecer este año. Lo último que supimos de él fue el trailer mostrado en el TGS del 2010. Vamos para los 18 meses en los que el silencio ha sido lo único que hemos obtenido a todas nuestras preguntas.

Esta situación es una patata caliente para todos. Sony ha usado esta licencia durante mucho tiempo como una de sus mayores exclusivas. Y Ueda no pone un juego en la calle desde hace ya casi 6 años. Demasiado tiempo tanto para uno como para los otros.

Fecha de salida

2012/13

Lo que se ha dicho de él

"The Last Guardian ha sido uno de esos títulos que se ven atrapados en desarrollos eternos, con constantes retrasos y desapareciendo misteriosamente de las grandes citas. Sin embargo, estamos hablando de una obra demasiado esperada como para que Sony se deshaga de ella así por las buenas. Veremos en qué acaba"

Vidaextra.com





Desde Ikaruga hasta la actualidad: los años ¿agónicos? de Dreamcast (capítulo 5)

Continúa 2004 y su terrible sequía

No me puedo creer que ya estemos por la quinta entrega de esta crónica detallada de los últimos años de la blanquita de Sega, pero eso significa que sigue habiendo contenido que comentar, ¡y juegos desconocidos por descubrir!

Marzo había terminado con la aparición de un maniac shooter lleno de personalidad, el gran **Shikigami no Shiro II**. Pero no era sino una pequeña alegría en un panorama totalmente desalentador, donde las cosas ya no iban a mejorar de ninguna de las maneras... aunque siguiera habiendo un par de títulos interesantes en el horizonte.

El 15 de abril salía al mercado nipón la aventura romántica **Kaze no Uta** (algo así como "canción del viento"), aparecido dos años antes para PC y que ahora llegaba a Dreamcast con gráficos mejorados y extras. La edición limitada en caja de DVD (cuya portada ilustra este capítulo) incluía un CD adicional con el *radio drama*, una suerte de radionovelas con gran aceptación en Japón y que en ocasiones gozan de tanta popularidad que dan lugar a una serie de *anime* con esos mismos actores en el doblaje.

Cherry Blossom aparece el 28 de ese mismo mes, también del género *visual novel* y con versiones en PS2 y PSP. Hacía gala de unos interesantes gráficos dibujados a mano y transcurría en un colegio masculino, donde debíamos cuidar nuestra popularidad con el resto de compañeros. El argumento y el estilo gráfico indicaban que se trataba de un juego orientado al público homosexual o más bien al femenino aficionado a historias románticas entre hombres (un público sorprendentemente amplio en Japón). Un gran "12" en la portada avisaba de que, a todas luces, no se trataba de un juego para niños.

Ese mismo día se lanza también **Orange Pocket**, aventura romántica cargada de tintes eróticos en el original de PC, que fueron eliminados para los ports de Dreamcast y PS2, aunque



Cherry Blossom era una aventura conversacional que ocurría casi exclusivamente entre hombres



Baldr Force EXE combinaba con acierto shooter y aventura con tintes eróticos

estas nuevas versiones incluían personajes y escenarios exclusivos (con protagonistas diferentes en una y otra).

Mayo fue el indicativo inequívoco de que a la última consola de Sega le quedaban dos telediarios. Ni un solo nuevo lanzamiento para alegrar a los fans, ni reediciones. **Pizzicato Polka** llegó el 17 de Junio para calmar un poco los ánimos: se trataba de una *visual novel* de misterio en la que debíamos investigar la desaparición de un amigo en una ciudad en la que se habían producido una serie de asesinatos. Había aparecido previamente en PC y saldría el mismo día para PS2.

Una semana después, el 24 de Junio, se lanzan dos nuevas aventuras románticas: la primera, **Tsuki wa Higashi ni Hi wa Nishi ni: Operation Sanctuary** (casi nada), era un *port* para Dreamcast y PS2 del *eroge* de PC, aunque no se consideró que el contenido erótico fuera suficiente como para colocarle el "18" en la portada y en su lugar se calificó como para mayores de 15. La segunda era **Utau: Tumbling Dice**, y llegaba cargada de situaciones cómicas pero también de naturaleza sexual más o menos explícita, por lo que sí mereció el flamente "18" en portada.

Llegó Julio, y la situación fue la misma que en Mayo. El mes pasó entero sin un solo lanzamiento o reedición. Ya en Septiembre, sólo dos nuevos títulos vieron la luz y, cómo no, los dos volvían a ser *visual novels* románticas más o menos al uso. Por un lado, **Lien: Owaranai Kimi no Uta** había gozado de cierto éxito, 4 años antes, con el original de PC para mayores de 18, pero llegaba a Dreamcast privada de todo componente erótico en una nueva versión teóricamente para todos los públicos; por otro, **Party Shana Nanco**, que vio la luz en PS2 con una versión "*clean*", sin contenido erótico, pero que lo conservaba íntegramente en la de Dreamcast, luciendo el consecuente "18" en la carátula. La edición limitada en caja de DVD incluía un *artbook* y un CD adicional con el correspondiente *radio drama*.

En Octubre apareció uno de los títulos más interesantes del año, **Baldr Force EXE**, una original mezcla de aventura (en formato *visual novel*) y *shooter* multidireccional (similar a Cannon Spike). El original de PC estaba cargado de escenas eróticas explícitas que fueron censuradas para la versión de Dreamcast, a pesar de lo cual la carátula del juego sigue mos-

trando el "18" bien clarito, debido a que se conservaron imágenes bastante sugerentes. Lógicamente, las partes de aventura son ininteligibles sin dominar el idioma, pero las de acción resultan de lo más jugables y entretenidas.

Ese mismo día, 28 de Octubre, también se lanzó **Suigetsu Mayoi Gokoro**, otra aventura romántica en la que el protagonista ha perdido la memoria y, por supuesto, se encuentra rodeado de jovencitas encantadoras que le van a ayudar a recuperarla (aunque algunas parezcan demasiado jovencitas). Parte del objetivo era encontrar a una chica que siempre aparecía en sus pesadillas y que, tal vez, podía ser la clave para recuperar la memoria. El juego salía al mismo tiempo para PS2 y era, para no perder la costumbre, una conversión de PC.

Noviembre fue un mes de puras reediciones. El día 11 volvieron a salir **Renai Chu! Happy Perfect** (que apareció por primera vez exactamente un año antes), **The King of Fighters 2002** (el último KOF de Dreamcast, como dijimos), **Ever 17: The Out of Infinity (Premium Edition)** y, una vez más, el interesantísimo **Interlude**, que ya había sido reeditado en otras dos ocasiones y que mantenía el tirón.

Por fin, llegó Diciembre, y llegó con otra conversión de recreativas Naomi, que posteriormente contaría con ports también en Game Cube y PS2: **Chaos Field**. Fue el primer juego de Milestone, aunque más tarde realizarían dos más para Naomi/Dreamcast: Radirgy y Karous.

Por supuesto, Chaos Field era otro *shooter*. En este caso, vertical y a pantalla completa, con una mecánica de juego bastante original. Disponíamos de tres naves, cada una con su tipo de disparo además de una espada láser para romper las balas enemigas, y de dos tipos de escudo que debíamos ir alternando a nuestro criterio: en función del escudo utliizado, nuestros ataques serían más o menos dañinos y los del enemigo más o menos numerosos, dotando al juego de una interesante dimensión estratégica. El objetivo, acabar con los inmensos jefes (3 por fase, con 5 fases en total) antes de que terminase el tiempo. Gráficamente notable aunque con muchas ralentizaciones, en líneas generales se trata de un título muy correcto aunque no guste a todos los jugadores.

CARLOS OLIVEROS







15 minutos con

Juanita Ochoa

Aunque todos tenemos asumido que el debut de Microsoft dentro del mundo de las consolas fue con Xbox, lo cierto es que ya colaboró con Sega para lanzar Windows CE en su ya extinta Dreamcast. En 2005 decidió lanzar al mercado su segunda máquina propia. Xbox 360 fue la primera consola de última generación que llegó a nuestras casas. Hace poco cumplió 6 años, y en palabras de Juanita Ochoa, Coordinadora PR y de Eventos de la compañía para España, repasamos lo que nos depara el próximo 2012 de manos de la casa de Redmond.

Halo 4, Alan Wake's American Nightmare y el apoyo a Kinect con varios títulos copan las principales novedades de Microsoft de cara al inminente 2012

GTM – 2011. Han llegado Forza MotorSport 4 y Gears of War 3. ¿Cómo ha sido en términos generales este año para la compañía?

Para nosotros, 2011 ha sido el mejor año de la historia de Xbox 360. No solo hemos lanzado tres juegazos exclusivos tan potentes como "Gears of War 3", "Forza Motorsport 4" o "Halo: Combat Evolved Anniversary", sino que además Kinect ha seguido creciendo en todo tipo de géneros y con el apoyo de franquicias del mundo del entretenimiento tan importantes como Disney. Además, con la llegada de las nuevas aplicaciones de entretenimiento a Xbox LIVE, los jugadores pueden disfrutar de contenidos televisivos de primer nivel de la mano de Movistar Imagenio o RTVE.es en su consola como jamás habrían imaginado. Desde luego, nunca ha habido un mejor momento para tener una Xbox 360.

GTM – 2012 apenas presenta un puñado de títulos ya confirmados. Y X360 ha cumplido ya sobradamente tanto con sus expectativas como con su teórica vida útil. ¿Podemos estar ante el último año de la máquina?

Como hemos comentado, Xbox 360 está en el mejor momento de su historia. Como una empresa innovadora, siempre estamos pensando en cómo extender los límites de la tecnología, de la misma manera que hicimos con Kinect. Creemos que la clave para extender la vida de una consola no es su hardware, sino los juegos y las experiencias de entretenimiento de las que los consumidores disfrutan. No obstante, Microsoft no realiza comentarios sobre rumores o especulaciones.

GTM – Halo 4 es posiblemente el título más esperado del próximo año. ¿Qué nos vamos a encontrar en él?

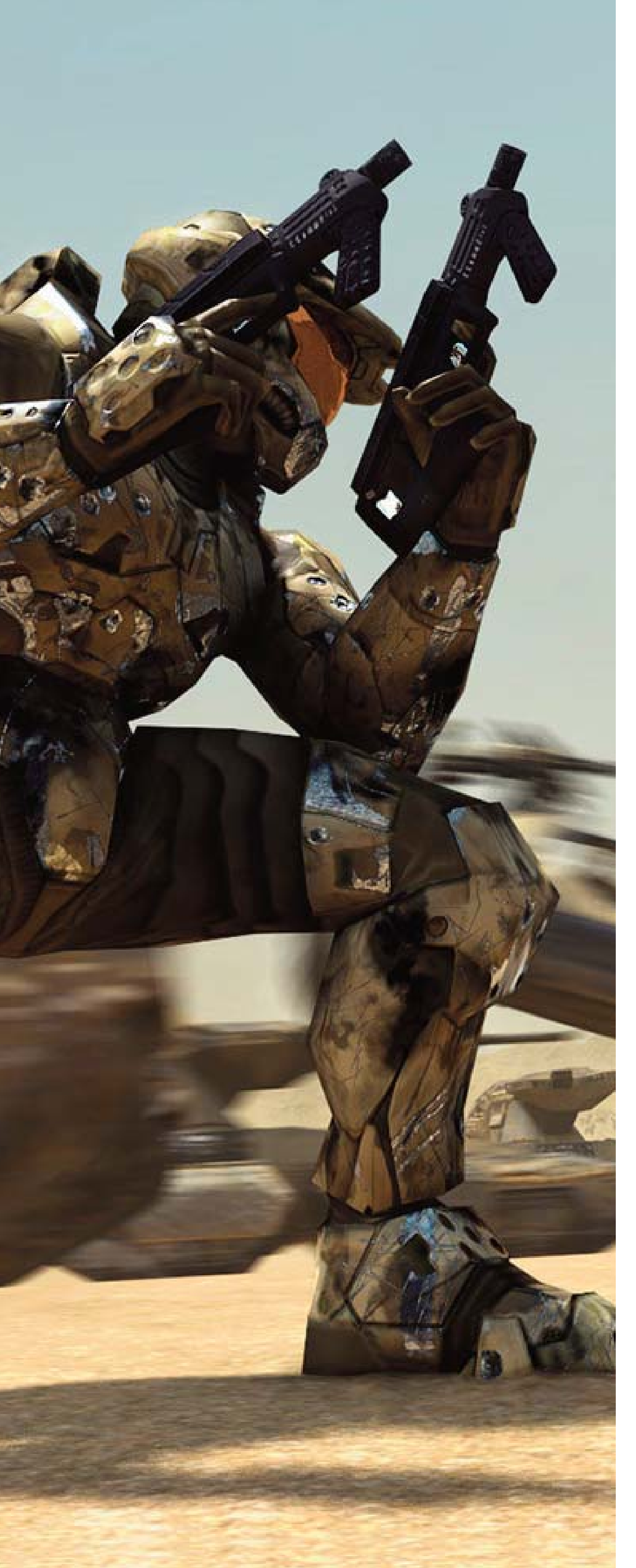
"Halo 4" es la nueva entrega de una de las franquicias más exitosas e influyentes en la industria del entretenimiento. Tras los acontecimientos de "Halo 3", el Jefe Maestro regresará para enfrentarse a su propio destino y combatir un antiguo mal que amenaza a todo el universo.

GTM – Hace 4 años Halo 3 iba a ser el último juego de la serie. El que iba a cerrar la trilogía de la aventura del Jefe Maestro. Desde entonces han salido unos cuantos spin-offs, pero ahora estamos ante el retorno del santo y seña de la franquicia. ¿Por qué esta decisión de revivirlo ahora?

Si has visto el final de "Halo 3", habrás visto que todavía hay una historia que continuar y que contar. Estamos hablando de una franquicia que significa mucho para una comunidad muy grande de jugadores, que están ansiosos por disfrutar de este nuevo "Halo" y por saber qué le deparará esta nueva trilogía al Jefe Maestro.

GTM – ¿Supone el fin de un arco argumental? ¿O es un puente





hacia nuevas historias que vendrán en el futuro?

Como hemos comentado, hay una historia muy rica que contar, y por eso "Halo 4" dará comienzo a una nueva trilogía de juegos.

GTM - ¿Cuándo está previsto que llegue a las tiendas?

Como anunciamos en el pasado E3, "Halo 4" llegará a lo largo del año 2012.

GTM – Otro de los títulos que levanta una gran expectación de cara al curso entrante es la segunda parte de Alan Wake. ¿American Nightmare en que marco nos sitúa?

"Alan Wake's American Nightmare" nos situará tras los eventos del primer juego, y llevará a nuestro héroe a una nueva aventura en Arizona, donde sus palabras volverán a ser la clave para derrotar al malvado Mr. Scratch, que siembra la oscuridad allá donde va. En este título nos encontraremos a un Alan con más experiencia a la hora de enfrentarse al horror y a lo inexplicable, y determinado a que la luz gane la batalla contra la oscuridad.

GTM – Mucho se ha especulado sobre si no es más que un añadido, una expansión del primero, que solo va a llegar en formato digital… ¿Qué nos puedes contar al respecto?

"Alan Wake's American Nightmare" es una experiencia completa que continúa la historia de Alan Wake, aunque no es una secuela directa del primer título. Estamos muy orgullosos de su calidad, y estamos deseando que los fans puedan disfrutarlo. Dado que hemos tenido la oportunidad, hemos optado por llevar el juego a los consumidores de forma digital, puesto que es una experiencia nueva en el universo Alan Wake.

GTM – Cambiando radicalmente de tercio, van a llegar dos títulos de manos de Microsoft para Kinect. ¿El periférico está cumpliendo las expectativas?



“Halo 4 es el primer juego de una nueva trilogía ambientada en el universo Halo”

“A la pregunta de si es el último año de la máquina, no hacemos comentarios basados en rumores o especulaciones”

“American Nightmare no es una secuela directa de Alan Wake. Estamos muy orgullosos de su calidad”

“El catálogo de juegos para Kinect se ha triplicado en este año. Y ha vendido 10 millones de periféricos. Hay mucha variedad”

Kinect ha tenido un año de lanzamiento tremendo, con más de 10 millones de sensores vendidos desde su lanzamiento, y el Récord Guinness como el dispositivo de electrónica de consumo más rápidamente vendido de la Historia. El catálogo de juegos de Kinect se ha triplicado, y estamos muy orgullosos de la variedad de nuevos títulos y experiencias Kinect que han llegado a Xbox 360 en este final de año.

GTM - ¿Qué nos puedes contar de Star Wars Kinect?

“Kinect Star Wars” nos sumergirá en la acción de los mejores momentos de la saga “Star Wars” y nos permitirá vivir con nuestro propio cuerpo el entrenamiento y combate de un Jedi, utilizando la fuerza y luchando con un sable láser como nunca antes lo habíamos hecho, gracias al reconocimiento de movimientos de Kinect. Muchos jugadores ya han podido probarlo, por ejemplo en el pasado GAMEFEST, y se han quedado impresionados por la calidad, la precisión y las sensaciones que transmite.

GTM - ¿Y de Kinect Rush: Una aventura de Disney*Pixar?

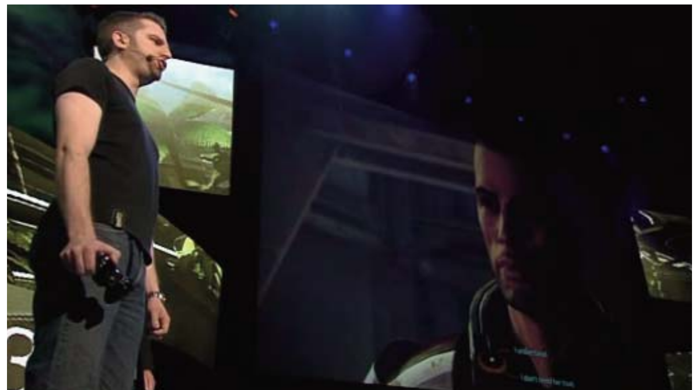
"Kinect Rush: Una aventura Disney•Pixar" será una experiencia increíble y llena de magia tanto para niños como para padres, que nos permitirá sumergirnos en cinco conocidos mundos de Disney•Pixar como nunca antes habíamos soñado. Así, en este título nos podremos unir a los personajes de "Los Increíbles", "Ratatouille", "Up!", "Cars 2" y "Toy Story 3" para resolver divertidos puzles y descubrir misteriosos secretos.

GTM – Yo tengo el periférico desde el mismo día en que salió a la venta. Me enamoré de Dance Central y me lo pasé como un enano con Kinect Sports. Pero no he encontrado ni de lejos la misma satisfacción en el resto del catálogo. ¿Tenéis la sensación de que se está aprovechando cómo debería?

Con más de 70 juegos en el mercado en tan solo un año, creemos que Kinect está demostrando que puede satisfacer a todo tipo de usuarios. Gracias a la magia de Kinect, Xbox es el único lugar donde podrás disfrutar con todo tu cuerpo y tu voz de las marcas más icónicas del entretenimiento, con títulos como “Barrio Sésamo: Érase una vez un monstruo”, “Kinect Disneyland Adventures” o, próximamente, “Kinect Star Wars” y "Kinect Rush: Una aventura Disney • Pixar". Por otro lado, las nuevas y mejoradas entregas de franquicias propias tan potentes como “Dance Central 2”, “Kinect Sports: Segunda Temporada” o “Your Shape: Fitness Evolved 2012”, o propuestas pioneras como “The Gunstringer” están haciendo que la experiencia Kinect sea cada vez más completa y divertida.

Con títulos exclusivos de la talla de “Fable: The Journey” en el horizonte, el futuro es prometedor. Además, cada vez más juegos incluyen funciones que hacen su experiencia aún mejor con Kinect, como “Forza Motorsport 4” o “Halo: Combat Evolved Anniversary”, y este número seguirá creciendo con “Mass Effect 3”,”Tom Clancy’s Ghost Recon Future Soldier” o “FIFA 13”, entre muchos otros. Y no olvidemos que Kinect ha cambiado la forma en la que navegamos por la interfaz de nuestra Xbox, y nos permite controlar nuestra consola y nuestro entretenimiento utilizando los gestos y la voz.





GTM – ¿Estáis contentos con el trabajo y los juegos de terceros estudios para él?

El apoyo de las third party a Kinect está siendo enorme, con títulos ya en el mercado que aprovechan el dispositivo para crear experiencias increíbles, como las de “Barrio Sésamo: Érase una vez un monstruo”, “Your Shape: Fitness Evolved 2012”, “Rabbids: vivitos & oKupando el salon”, “El Gato con Botas” o “Kung Fu High Impact”, entre muchos otros. Sin olvidar que juegos exclusivos como “Ryse” y sagas relevantes del mundo de los videojuegos como “FIFA 13”, “Mass Effect 3”,”Tom Clancy’s Ghost Recon Future Soldier” o “Tiger Woods PGA Tour 13”, incluirán funciones con Kinect en el futuro próximo.

GTM - Una de las decisiones más acertadas bajo mi punto de vista ha sido la de ofrecer el SDK (código para desarrollo) a todo aquél que quiera trastear con él. De todas las aplicaciones que han salido de forma casera ¿Cuál es la que más os ha llamado la atención?

La misión de Microsoft es la de cambiar la forma en que nos relacionamos con los ordenadores y Kinect es un emblema de esta revolución. Desde el lanzamiento de Kinect, la comunidad se ha volcado creando aplicaciones sorprendentes para todos los campos, uniéndose a nuestro camino. Recientemente, celebramos el Primer Evento de Inspiración y Networking Efecto Kinect, donde reunimos a los creadores de algunas de las aplicaciones más impresionantes y útiles en campos como la salud, la educación, el turismo o el arte. Nos deja con la boca abierta ver cómo la creatividad y el talento de la gente combinados con la tecnología de Kinect pueden dar como resultado proyectos como Tedcas, que permite evitar infecciones en los quirófanos y puede salvar más de 6.000 vidas al año en España.

GTM – Para terminar, ¿Qué no puede faltar en el árbol de Navidad este 5 de enero?

Este 5 de enero todos los miembros de la familia pueden encontrar su regalo ideal bajo el árbol de Xbox 360 y compartir tiempo disfrutándolo juntos. Los más pequeños de la casa se ilusionarán con "Kinect Disneyland Adventures" o "Kinectimals: ahora con osos", mientras que los amantes de la acción disfrutarán con "Gears of War 3" y "Halo: Anniversary", y los apasionados de los coches estarán entusiasmados con "Forza Motorsport 4". ¿Prefieres bailar o hacer deporte? Nada como "Dance Central 2" y "Kinect Sports: Segunda Temporada". Si a esto le añadimos los mejores juegos third-party y la oferta de entretenimiento más innovadora con las nuevas aplicaciones de Movistar Imagenio o RTVE.es, nos encontramos con que Xbox 360 presenta la oferta más completa de estas navidades.





201

GTM Award



And the winner is...

En el foro interno de la redacción pronosticábamos un duro enfrentamiento a cara de perro entre **Skyward Sword**, la tercera entrega de **Uncharted** y el que finalmente se ha alzado con el agraciado galardón. Sin embargo ya desde los primeros días de la votación, **The Elder Scrolls V: Skyrim** ha ido poco a poco poniendo tierra de por medio. Voto a voto, ha logrado acumular el sorprendente cómputo del **43,63% del total**. De esta manera **sucede a Red Dead Redemption**, el juego de Rockstar que fue seleccionado por nuestros lectores como el Juego del Año en los pasados GTM Awards.

Ha sido uno de los juegos más esperados de este 2011 que recien concluye. Durante muchos meses hemos asistido a cada dato que era filtrado por parte de Bethesda. Cada paso ha sido seguido minuciosamente por toda su legión de fans. Su mayor reto consistía en conseguir que gente totalmente ajena a su apuesta acabara por hacerse con una copia. Y lo ha logrado con creces. Ha superado las mejores expectativas puestas en él. Un regalo que todo videojugador debe darse el lujo de probarlo. **En nuestras páginas ha sido el único juego capaz de alcanzar el 100**. No por ser perfecto, que lo magnífico de él es el hecho de que aún mantiene un cierto margen de mejora. Si no **por ofrecer una experiencia global de juego que se sitúa uno o dos peldaños por encima de cualquier otra apuesta que hayamos jugado en los últimos años**. Perderse por Skyrim, es vivir una realidad permanente que vive, respira y se mueve a su propio ritmo dentro de nuestra consola o nuestro PC. Una pequeña gran obra de arte. Con fallos. Sí. Pero subsanables y que no palidecen el excelente acabado final del que hace gala.

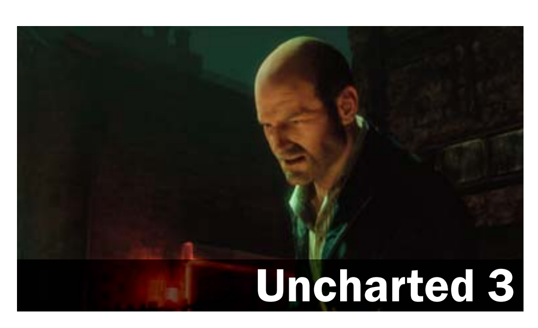
Y como ya avisamos, participar en las votaciones tiene su premio. Estos consistían en tres packs. Dos de **RAGE+Skyrim para PS3 y X360, y un pack de juegos de Move**. Enhorabuena a los afortunados ganadores. Y al resto, os invitamos a seguir participando en los sucesivos concursos.

- Jordi Sanchez Sosa (Barcelona)
- Juan José Perianes (Bilbao)
- Alicia Gallofré Nieva (Madrid)

GONZALO MAULEÓN

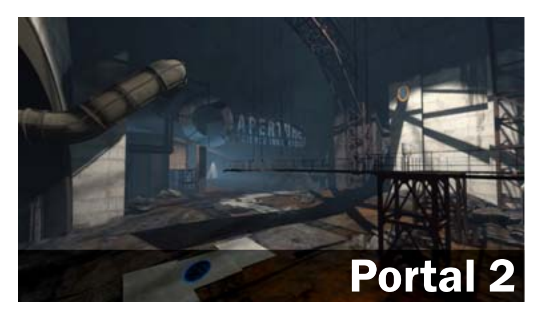


TES V: Skyrim


Uncharted 3

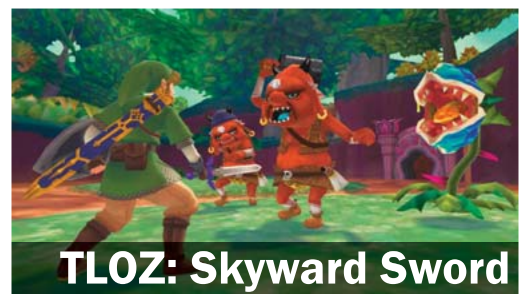
Ha logrado posicionarse como el segundo juego en volumen de votaciones para esta edición. Sin embargo, el **18,96%** no le ha valido para revalidar el título que sí se llevó Uncharted 2 en la primera edición de los GTM Awards, allá por el 2009.

Varios han sido los fatores que han condicionado su voto. Por un lado lo que ya intuíamos a la hora de presentar los candidatos, **su línea sumamente continuista**. Y por el otro, la gran cantidad y calidad de los oponentes con los que ha tenido que verse las caras. Sin embargo sigue siendo un juego sobresaliente y su calidad está fuera de dudas.



Portal 2

A pesar de recopilar una cantidad importante de premios de mejor juegodel año en diversos portales y medios especializados, Portal 2 ha sido la opción menos votada entre los seis finalistas, acaparando un pobre **3,37%** de los votos de nuestros lectores. La causa de la debacle parece estar bastante clara: es **el juego que salió primero de entre todos los que han concurrido en las votaciones finales.** Un serio hándicap, puesto que en la memoria del jugador es sumamente volátil, y apenas recuerda los maravillosos momentos que nos dejaron GladOS y compañía.



TLOZ: Skyward Sword

Muchos querrán ver en Skyward Sword como el gran derrotado de esta edición. Y si atendemos a las frías cifras vemos que ha quedado en una tibia tercera posición con un **16,37%**. Así como en otros casos resulta sencillo encontrar las razones por las que no se les han votado, no resulta tan claras en esta ocasión. **A veces simplemente es que hay mejores opciones.** La última entrega es un juego con todas sus letras y de principio a fin. Un título que explota las cualidades de la máquina y nos llega a plantearnos la pregunta de qué hubiera pasado si la línea de títulos hubiera sido esta.



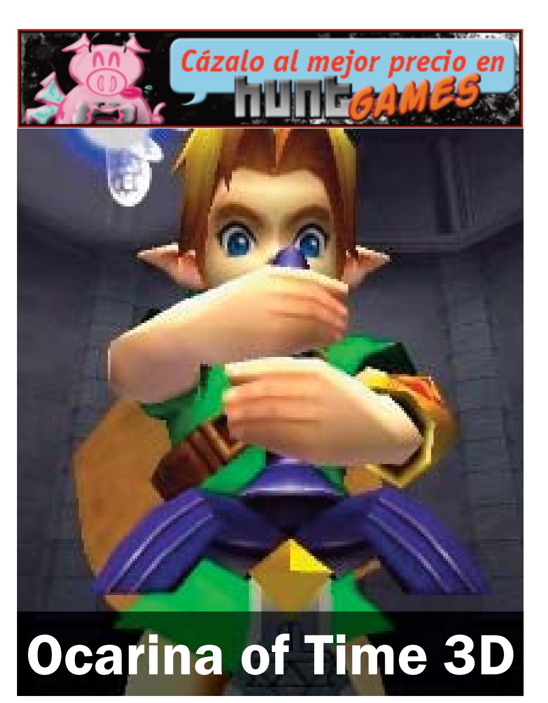
Deus Ex

Era y es nuestro Sleeper de este año. Y a pesar de ser considerado como la cuarta opción con un **7,28%**, ha logrado un volumen importante de votos que particularmente nos agrada por dos hechos: porque no estábamos equivocados cuando lo propusimos y porque hay gente que realmente valora el gran producto que hay detrás de su nombre. Pero ha jugado con el gran inconveniente de ser uno de los títulos mas desconocidos para el gran público. **Muchos han oído hablar de él, pero muy pocos le han dado la oportunidad que se merece**. Sea como fuere, enhorabuena, Deus Ex.



Xenoblade

Xenoblade fue el último juego en pasar el corte. Y en esta ronda final ha logrado subir un peldaño y situarse en quinta posición a juicio de nuestros lectores. Un **3,83%** lo consideran como lo mejor que han jugado en este 2012. Y eso que en la ronda preliminar dejó en la cuneta a otrora opciones seguras como Modern Warfare 3, Battlefield 3, The Witcher 2, Assassin’s Creed Revelations o Batman Arkham City. **Doble mérito para un título que gozó de una nefasta distribución en nuestro país por parte de Nintendo.** Por ello ha sido muy poco jugado. Pero su calidad le precede.

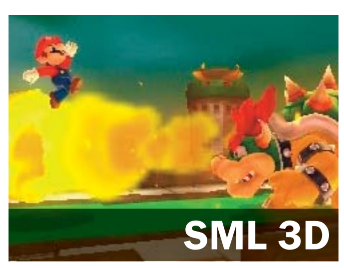


Ocarina of Time 3D

Con un **44,01%**, nuestros lectores han determinado que Ocarina of the Time 3D es el mejor juego para consola portátil de este 2011. El juego, reedición del considerado como mejor juego de todos los tiempos por parte de muchos, ha logrado imponerse con mucha solvencia en una categoría monopolizada por los títulos para las máquinas de Nintendo. Un claro síntoma de la lenta agonía que ha venido sufriendo PSP en los últimos tiempos.

A pesar de la cuestionable política de Nintendo a la hora de nutrir el catálogo de su nueva máquina, lo que es innegable es que en la práctica les ha funcionado. El tiempo dirá si esto es lo que realmente quería y demandaba sus consumidores, o si es que a falta de pan, buenas son tortas. Y este hecho es algo que muchos han dejado caer a la hora de realizar sus votaciones.

Siempre podemos criticar el uso desmesurado de las franquicias propias, pero es innegable que gracias a este lanzamiento muchas de las 3DS que hay a día de hoy vendidas han sido gracias a él. **Era esperado por muchos y codiciado por otros que solo habían oido hablar maravillas del original.**



SML 3D

Sobre el papel, Super Mario Land 3D era el otro gran candidato a hacerse con el galardón. Pero su **24,88%** nunca ha hecho peligrar el triunfo de Ocarina of the Time 3D. A pesar de ser uno de los grandes lanzmientos programados para 3DS, **no ha logrado superar en el vis a vis a la otra gran apuesta de Nintendo** para este año. Pero como el premio se queda en casa, la tristeza no es tanta.



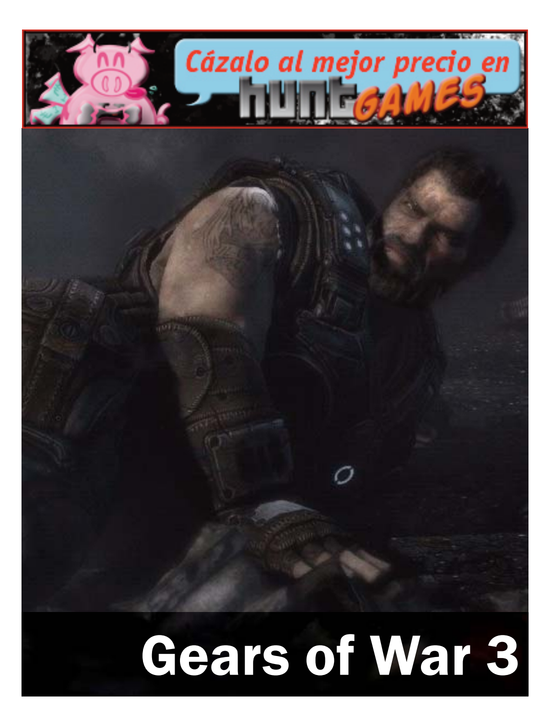
Inazuma Eleven

Cuarto y con un **5,70%** de los votos encontramos a Inazuma Eleven. De nuevo para encontrar las causas a su poco bagaje podemos encontrar el hecho de que salió hace ya casi un año, y que era el título más desconocido de todos los que concurrían a esta ronda final. No lo tenía fácil dada la gran superioridad de los rivales a los que se enfrentaba. **Para él ya era un logro haber llegado hasta aquí.**



Ghost Trick

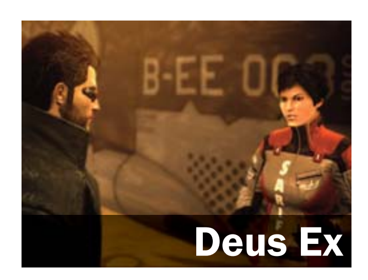
Superó el corte en segundo lugar, y a pesar de haber perdido una posición en las votaciones finales, su **15,67% le convierten en el mejor juego del año para DS.** Razones para lucir este galardón con orgullo las tiene de sobra. Originalidad y acierto a la hora de plantear una aventura gráfica basado en puzzles en los tiempos en los que nos movemos. Todo un acierto que viene de la mano de Capcom.



Gears of War 3

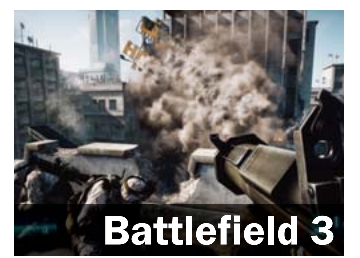
Más igualado de lo que aparentemente presuponíamos se ha mostrado la categoría de acción. El voto ha estado bastante repartido entre los tres primeros candidatos con un margen entre el primero y el tercero inferior al 15%. No ha sido hasta el último momento cuando Gears of War 3 ha logrado distanciarse de sus competidores y alzarse con el triunfo con un **32,52%** de los votos totales. Se quedó a las puertas de poder pasar a la final como uno de los candidatos a Juego del Año, pero se ha quitado el mal sabor de boca de entonces llevándose uno de los galardones más codiciados.

La tercera entrega, y en teoría, fin de la trilogía marcada por el Gear Marcus Fénix **se presentó como un juego mucho más directo y más frenético que su predecesor.** La pérdida de conceptos estratégicos en favor de una acción pura y dura parece ser que ha sido el motivo que ha condicionado el voto. **Este cambio ha encontrado seguidores, pero también bastantes detractores**, quienes aseguran que disfrutaron más con el segundo capítulo. A pesar de estar mejor trabajado a nivel argumental, éste parece haber sido su caballo de batalla.



Deus Ex

Deus Ex Human Revolution lideró durante varios días la clasificación. Pero al final la lluvia de votos recibida por sus rivales le acabó granjeando **un segundo puesto que a buen seguro tiene sabor a victoria.** Un digno rival que siendo de largo el juego menos conocido de los que han llegado hasta aquí, logró reunir el **23,59%** de todos los votos recibidos por parte de nuestros lectores para nuestro tapado del año.



Battlefield 3

En su particular lucha contra su máximo rival, ha logrado posicionarse por encima. Tanto es así que él ha llegado hasta aquí, mientras que Modern Warfare 3 no. Pero aunque nunca ha llegado a estar en márgenes de victoria, sí que ha conseguido apretar a sus rivales. Sin embargo nuestros lectores parecen preferir otras alternativas que se alejan del ya machacadoconflicto bélico actual. **20,94% para él.**



Dead Space 2

Dead Space 2 es otro más de los que ha tenido que luchar contra la memoria del tiempo. **Es muy posible que si hubiera salido en la parte final del año, éste hubiera gozado de mayor reconocimiento.** Cualidades tiene de sobra como para haber aumentado su escuálida nómina de votos. Con apenas un **8,07%** de todos los recaudados, relativamente pocos se han acordado de sus virtudes.





TES V: Skyrim

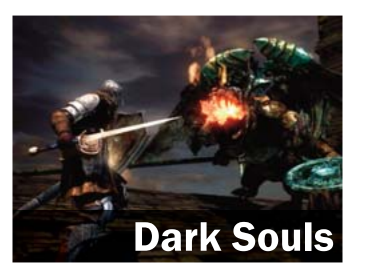
2011 ha sido un año muy rentable para las apuestas que nos han llegado basados en el RPG. No han sido muchos si atendemos a su volumen, pero los que han salido, lo han hecho con una calidad muy alta. 3 de los 4 finalistas fueron analizados en nuestras páginas obteniendo notas por encima del 90. Un dato que da claras muestras de la alta calidad que atesoran todos y cada uno de ellos. Tanto es así que dos de ellos han conseguido una doble nominación, a Mejor Juego de Rol, y a Mejor Juego del Año.

Pero en el cara a cara, TES V: Skyrim se ha mostrado intratable. Con el **51,78%** de los votos, más de la mitad de nuestros lectores no solo lo han considerado como el Mejor Juego del Año, sino también como el mejor juego del género sin paliativos. Podrá ser evolución o involución. Pero el título de Bethesda ha gustado. Y mucho. Adelantábamos en nuestro análisis que no era un juego para todo el mundo y que era bastante complicado que gente que reniega del género se acabara enganchando. **Pero el tiempo nos ha quitado la razón. Muchos lo han probado. Y se han enamorado.**



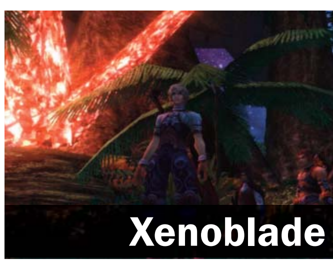
The Witcher 2

The Witcher 2 se ha quedado como la tercera elección para nuestros lectores, con una cosecha del **15,28%**. Sobre el papel era el llamado a plantar cara a Skyrim, pero **ha jugado en contra el haber salido en una sola plataforma (y a la postre, la menos rentable a la hora de gozar de reconocimiento)**, frente a la multiplataformidad elegida por su rival. No dejéis de probarlo si tenéis la oportunidad.



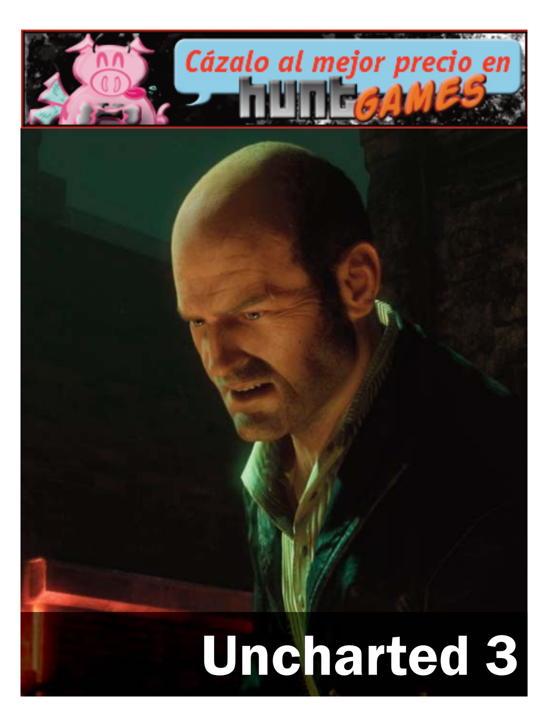
Dark Souls

Morir, morir y morir. Esa es la mecánica ofrecida por Dark Souls. Un juego complejo y exigente pero que no ha cuajado como aparentemente esperábamos entre nuestros lectores. Bastante frío se muestra el escueto **6,89%** recogido. No nos ha llegado un mensaje claro de cual ha sido la causa de esta escasa recompensa. Y de nuevo puede ser una simple razón ya esgrimida: **A veces hay mejores que tú.**



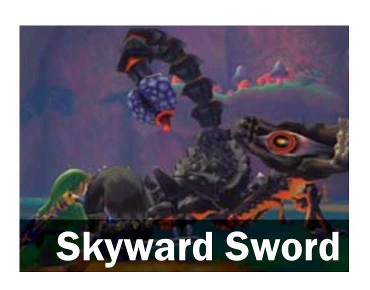
Xenoblade

Xenoblade ha sido la mayor sorpresa de la categoría. A pesar de la ya criticada cuestionable política de Nintendo en cuanto a su distribución, **la gente sigue teniendo hambre de JRPG.** Y Xenoblade es uno de los mejores que han aparecido en esta rama en los últimos años. El **17,57%** de los votantes así se lo han reconocido. Cierto que ha estado muy lejos del primer puesto, pero muchos lo han tenido en cuenta.

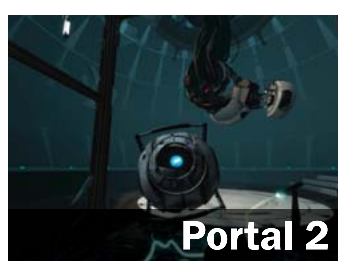


Y si el RPG ha sido prolífico, no menos lo ha sido el género de aventuras. De aquí han salido la mitad de los candidatos a Juego del Año. Al contrario de lo que ocurría en el rol, la oferta ha sido cuantiosa y cualitativa. **Basta decir que juegos como Assassin's Creed Revelations o Batman Arkham City no lograron pasar el exigente corte** para poder entrar en esta selección. Una lucha encarnizada en el que ha habido varias alternancias en el primer puesto a lo largo de los 25 días que ha durado la votación. Pero en el último tercio el juego de Naughty Dog ha logrado poner tierra de por medio. Segundo en la elección de Mejor Juego del Año, se ha resarcido con el título en su categoría con el **39,93%** de los votos de nuestros lectores.

El salto mostrado con respecto a su segunda entrega no ha sido tan claro ni tan valorado como el que se produjo entre el primero y el segundo. Aun así sigue contando con una legión muy importante de seguidores, que siguen viendo en él el mayor exponente que ha dado la actual PS3. **Uno de los valores más seguros de la compañia japonesa. Un auténtico *system seller.***



Durante varios días ha sido el que ha marcado la pauta en estas elecciónes. Pero nunca ha logrado poner tierra de por medio. Y al final ha acabado sucumbiendo para quedar en un honroso segundo lugar con el **30,91%** de los votos. **Uno de los títulos más potentes de todo el catálogo de Wii, y a nuestro juicio uno de los mejores Zeldas a lo que hemos jugado en toda nuestra vida.**



El carisma de GladOS no ha sido suficiente para poder presentar batalla. **Y eso que empezó muy bien situándose en primera posición los primeros días.** Pero todo aquello parece ser que fue pan para hoy y hambre para mañana. Al final el **12,95%** recibido le ha relegado a una previsible tercera posición. Y viendo la tendencia, podría haber perdido esa plaza si la votación dura unos días más.

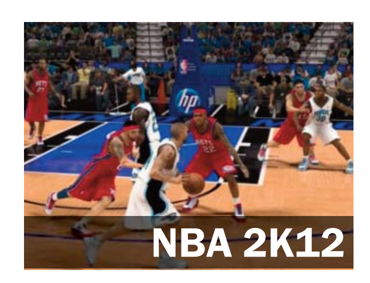


Era la gran apuesta de Rockstar para este 2011. Y tras un largo desarrollo no falto de complicaciones, acabó por llegar a las tiendas en el pasado mes de mayo. Tan técnico como lento en su desarrollo, ésta parece ser la principal causa que ha hecho que tan solo un **11,23%** de los lectores mostraran su apoyo hacia él. **No se ha hecho merecedor en ningún momento de reeditar el triunfo de su *hermano* RDR.**

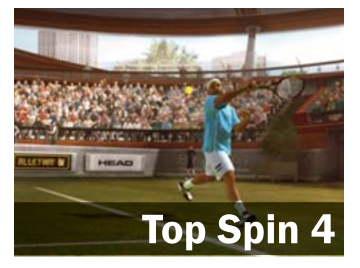


El género de los deportes es una categoría donde los títulos ajenos al deporte rey tienen sumamente complicado destacar en una votación popular en nuestro país. El fútbol mueve masas. Y en esta edición se cernía la sombra de la disyuntiva a la hora de entregar el voto hacia algo tan popular como un juego de fútbol, o si por el contrario a otras apuestas de generos mucho menos populares.

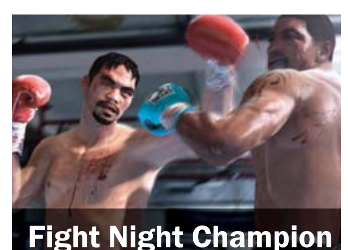
Al final la balanza se ha decantado por Messi, Ronaldo y compañía. El **45,32%** de los lectores lo han elegido como su favorito dentro de la categoría. Si somos sinceros, no nos soprende el resultado. Estábamos casi seguros de que iba a salir vencedor. Pero aprovechamos desde aquí para dar un pequeño tirón de orejas a sus desarrolladores. Esta vez la versión del año pasado y ésta no han tenido apenas diferencias. **El salto evolutivo ha sido muy pequeño. Y si se duermen en los laureles, pueden perder todo lo que les ha costado recuperar para ser considerado como el juego número uno dentro de los simuladores de fútbol.** Veremos que nos ofrecen el año que viene con la incursión de Kinect. Pero eso ya es otra historia.



Siguen siendo los mejores a la hora de representar el baloncesto. Realista hasta niveles casi enfermizos y con una jugabilidad que roza la perfección. Se ha quedado en un segundo puesto con un **26,19%**. A pesar de su más que evidente desventaja a la hora de representar un deporte, que aunque seguido, es devorado por el fútbol, **ha sabido competir dignamente hasta el final.** Otros no lo han conseguido.



Si el baloncesto lo tenía complicado, no menos difícil lo tenía el tenis. Apenas un **6,34%** del total para él. No ha sido capáz de poder devolver el embite. Un gran juego. Probablemente el mejor de tenis que hemos tenido esta temporada. Pero no ha tenido en ningún momento ni una opción. **Y eso que es una de las mejores opciones que podemos encontrar a la hora de echar una partidilla con los amigos.**



Y casi calcado puede ser el discurso a aplicar con Fight Night Champion. **Hoy por hoy, de lejos el mejor simulador de boxeo que hay en el mercado** y a una distancia sideral de sus rivales. Recuperando el equilibrio de antaño, la única pega achacable es la falta de ciertas figuras del deporte. Por lo demás, su mal bagaje **(5,79%)** solo se justifica en el hecho de que no ha llegado al gran público.



Forza MotorSport 4

Si había alguna de las categorías donde más claro estaba el vencedor en la teoría, esta era la de conducción. Todo lo que no fuera una victoria de Forza MotorSport 4 hubiera sido toda una sorpresa. Es el producto más completo y profundo que ha salido este año. Y para muchos, el mejor juego de coches de lo que llevamos de generación. Además así ha quedado reflejado en los votos que nos han ido llegando. Ha encabezado el primer puesto desde el primer hasta el último momento. El **48,69%** de todos los votos han ido a parar a sus arcas. Si despreciamos el 16,58% de los participantes que se han abstenido de posicionarse en esta categoría, más de la mitad de los votos han ido hacia él.

Con un desarrollo natural. Sin anuncios, requeteanuncios, cancelaciones, retrasos, desdichos, reafirmaciones... **Turn10 ha dado una clase magna de cómo hay que hacer las cosas para tener contentos a los consumidores** sin marearlos con tantos temas externos como sí le ocurrió a otros, sobre el papel, grandes títulos. Y lo ha hecho con un planteamiento muy simple: potenciar absoltuamente todo lo bueno que ya tenía su tercera parte.



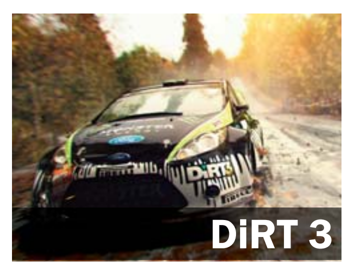
F1 2011

La F1 es un deporte en clara recesión en nuestro país. Los años dorados parecen haber quedado atrás. Y si a ello le sumamos la serie de despropósitos que tenía su antecesor... F1 2011 los ha paliado en cierta manera. Pero aún le queda mucho camino por recorrer para ofrecer una experiencia satisfactoria si es que quieren posicionarse como un simulador en condiciones. El **13,64%** le lleva al segundo lugar.



WRC 2

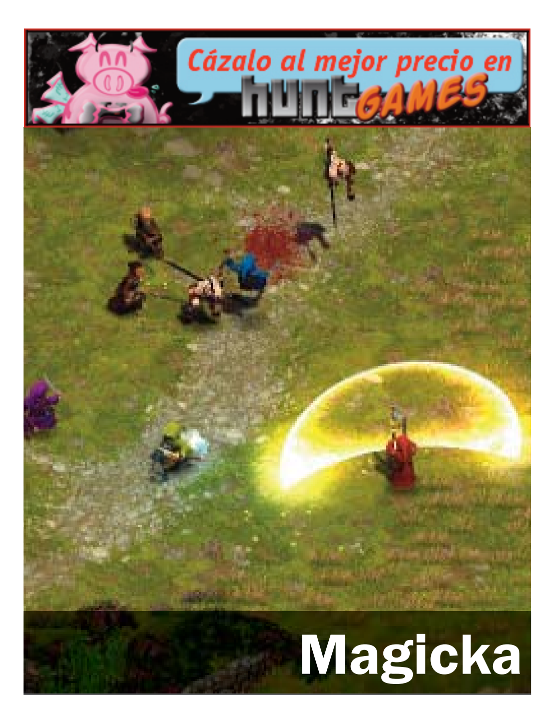
Era casi el complemento del cuarteto y así ha quedado reflejado en las votaciones finales. El **9,03%** lo relegan a la cuarta posición en una frenética carrera para no acabar el último. Es una buena opción como juego de rallys, pero que al lado de los otros juegos evidencia sus carencias. **La manía de querer presentarse como un simulador cuando claramente no lo son, acaban jugando en su contra**.



DiRT 3

Ya no es el referete de antaño. Aquel maravilloso DiRT con el que casi inagurábamos la generación ha ido poco a poco perdiendo la fuerza y el empuje del que una vez hizo gala. El **12,06%** que recauda dan buena fe de lo que ha sido y de lo que es hoy en día. Como punto a su favor, **es el único que no tiene reparos en presentarse como lo que es, un juego arcade de conducción donde impera la diversión.**





Magicka

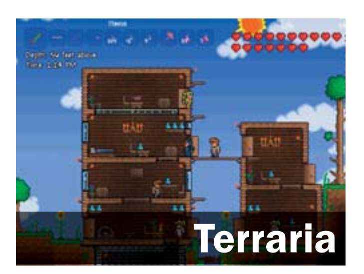
La categoría Indie ha sido la lista más criticada de esta edición. Y también la que más índices de abstención ha presentado. El 39,80% de los votos emitidos han optado por la abstención. Muchos lo han hecho por desconocimiento total de los juegos propuestos. Y otros, la mayoría, porque consideran que a día de hoy hay mejores apuestas que las que finalmente han concurrido en la ronda final. En nuestra humilde defensa está el hecho de que nuestras propuestas parten de nuestra experiencia personal. No controlamos el mercado Indie tanto como nos gustaría. Y a nuestro juicio estos eran los cuatro mejores juegos que ha dado este 2011. Visto como se ha desarrollado el asunto, es más que probable que cambiemos el sistema de candidatos de cara a los GTM Awards del 2012.

Aun con todo, Magicka ha gozado del favor del **28,05%** de los lectores. No es un resultado como para tirar cohetes, pero en una categoría tan desmembrada y tan falto de referentes conocidos el cómputo final se puede tomar como positivo. **A buen seguro su superior factura técnica es lo que ha decantado su triunfo.**



Dwarfs!?

El juego de los enanitos no ha cuajado. **Durante muchos días apenas recibió voto alguno.** Al final un **2,58%** de valientes lo han elegido como su opción favorita. Ya avisábamos que era un juego realmente feo. Y que por su espantosa fachada a buen seguro que la gente huiría de él. **Pero si hemos logrado convencer a que tan solo unos pocos le den la oportunidad que se merece, algo bueno hemos hecho.**



Terraria

Terraria se ha colocado en segundo lugar. El **19,72%** le dan el derecho a lucir con orgullo un subcampeonato. **El juego cuenta con una firme comunidad de usuarios que trabajan día a día en potenciarlo**, creando un producto que posee unas posibilidades casi infinitas para un juego que puede presumir de una jugabilidad casi a prueba de bombas. Y eso que comenzó con mil y un errores.



Blocks That Matter

Tercera posición y un recuento del **9,85%**. Este juego homenaje a dos grandes iconos de la industria (Tetris y Mincraft) sigue siendo otro valor seguro para todos aquellos que busquen un juego de puzzles y lógica diferente a lo que se puede encontrar a día de hoy en el mercado. Su salida como juego comercial puede no ser viable. **Pero como juego Indie, es uno con lo que más nos hemos divertido.**



Angry Birds Rio

Esta lista es otra de las que ha generado ciertas confrontaciones. No tantas como la categoría Indie, pero sí que ha provocado un rechazo un tanto representativo. Pero al contrario de lo que ocurría en la otra, con razones fundamentadas y argumentadas, aquí se han llegado a proponer juegos que vieron la luz no solo en el año natural del 2011, sino de incluso dos o tres años para atrás. Dando lugar a situaciones un tanto estrambóticas.

Y con toda esa corriente enrarecida, un **28,38%** ha decidido que el ganador a Juego Móvil del Año es para Angry Birds Rio. **No vamos a descubrir a estas alturas al que es ya por derecho propio el verdadero fenómeno mundial en lo que a distribución digital de juegos para móviles y tablets se refiere.** Hoy por hoy resulta complicado encontrar a alguien que no haya echado una partida a ellos o a cualquiera de sus versiones. Tanto es así que la fórmula ha sido clonada y calcada en infinidad de apuestas similares. Y eso que como ya apuntábamos en la presentación de los candidatos en el número anterior, apenas presenta novedades más allá del cambio de los fondos.



KOF i

De los cuatro contendientes, era de largo el que mejor factura técnica presentaba y **una de las jugabilidades más profundas que han tenido lugar en un dispositivo portátil.** Ha estado muy cerca de llevarse el título, puesto que sus **24,61%** supone la diferencia más pequeña entre un primero y un segundo clasificado de todas las categorías que han compuesto esta edición de los GTM Awards. Por los pelos.



Drag Racing

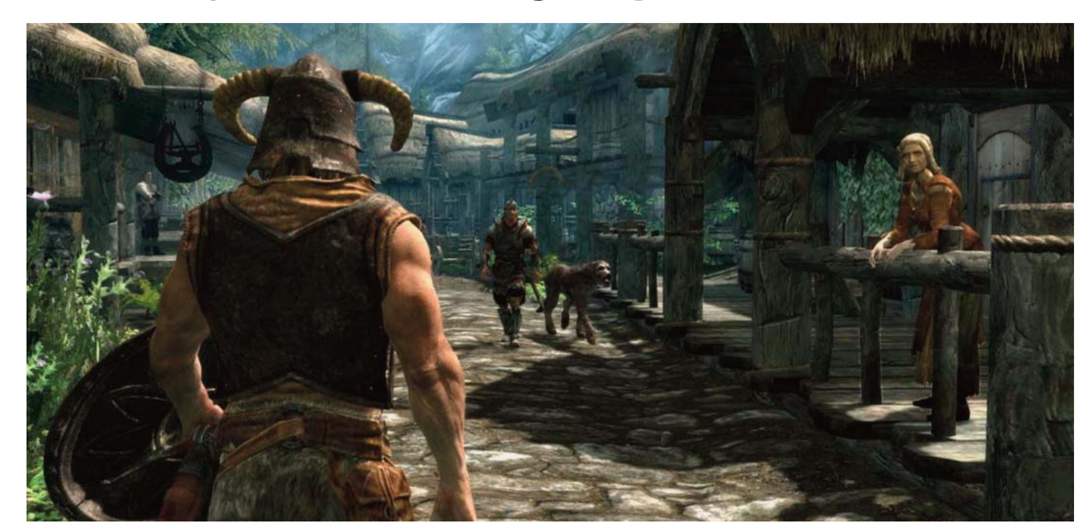
El patito feo de los cuatro. A pesar de tener grandes virtudes como una comunidad activa y un gran soporte para el online, apenas ha tenido reconocimiento. Un pobre **3,22%** que lo relegan inevitablemente a la última posición. Eso sí, al menos dadle una oportunidad. **Es uno de los juegos más descargados para Android y es totalmente gratuito.** Si lo probáis y no os engancháis es porque no queréis.



Cut the Rope Exp

Cut the Rope Experiments también ha plantado cara hasta el final. El **20,18%** de su colecta final dan muestras de lo reñido que ha estado el premio. Esta secuela sigue siendo fiel a la primera. **Pero con unos cuantos añadidos que han pulido una experiencia de juego bastante acertada.** Eso sí, éstas se alejan un tanto de la apuesta del juego original. Se puede conseguir por apenas 79 céntimos.

Basta ya de tanto juegazo



Vale, lo reconozco. Esto se está convirtiendo en la cantinela de finales de cada año... Pero es que estamos llegando a un nivel ridículo. Hace un par de años estaba convencido de estar en la mejor generación (o una de las mejores) gracias a la gran calidad de los candidatos a juego del año, y la del catálogo que habíamos tenido en los años anteriores a ese

El año pasado aún se acentuó más esta tendencia. Este año he contabilizado, a ojo de buen cubero, alrededor de 20 posibles candidatos al juego del año. ¡Veinte! Son casi dos juegazos al mes. ¿Estamos locos o qué?

Pero, oye... que me quejo por vicio, porque... ¿no es maravilloso tener esta variedad jugable? Y eso me puede molestar a mi, que intento mantenerme, dentro de mis posibilidades económicas y de tiempo, al día. Pero un usuario normal tiene, ahora mismo, sin importar en que soporte juegue, alrededor de un centenar de obras maestras esperando a que les eche el guante. Y como hemos adoptado esta estúpida manía de la producción de cine, la mayor parte de estos los puede conseguir a precios muy rebajados cuando no, directamente, ridículos, solo por esperar unos pocos meses. ¡Que el juego no se pone duro como el pan, oiga!

Pero, y quiero insistir en esto, no solo es cuestión de dinero. Es de tiempo. Si intentas exprimir cada uno de los grandes títulos de este año, puedes pasarte varios centenares de horas enganchado al pad. Y eso sin contar las miles que hay que sumar si nos dedicamos a sus modos online, con títulos como Gears of War, Battlefield o Modern Warfare. Vamos, que nuestra inversión también ha de ir acompañado de





una agenda. Una agenda que nos planifique, junto a nuestras actividades del día, cuantas horas estamos dispuestos a dedicarles a lo largo de la semana.

Y esto es solo hablando del título tradicional: el considerado hardcore, para los más puristas del videojuego. Lo que también hemos visto en esta generación es que los juegos portátiles han evolucionado. Que el videojuego móvil proporciona una rica variedad de experiencias para todo tipo de jugador. Que hoy día jugamos más horas que nunca, gracias a los smartphones. Que los estudios independientes pueden llegar a vivir de esto y distribuir sus obras, generalmente con ideas, inspiraciones o ambientaciones muy frescas. Que la nube ha venido para quedarse, ya sea como un fin en si mismo o como un apoyo. Que la aceptación social y el impacto cultural del videojuego es más grande que nunca.

Vale, lo reconozco... Es cierto que me estresa el nivel de lanzamientos y calidad de los títulos que van apareciendo año tras año, pero no puedo negar que... ¡Me encanta! La industria del videojuego ha dejado atras su infancia y su adolescencia, ha encontrado un montón de posibilidades para crecer, evolucionar, madurar... y así hemos llegado a su juventud. Quedan muchos decenios por delante y, con toda seguridad, el videojuego de hoy día sea una reliquia limitada y triste en 15 ó 30 años. Pero... ¿no es un viaje apasionante? ¿No estáis emocionados pensando en las sorpresas y curiosidades que nos traerá este viaje? Y, sobre todo... ¿No os encanta que este arte no va a ser algo que veamos como espectadores pasivos, sino que nos proporcionará todo tipo de experiencias que ardo en deseos de probar?

El final del 2011 nos ha dejado auténticas maravillas en todas las plataformas de juego. Hay variedad, pero sobre todo, calidad

Llegados a este punto, creo que quiero cambiar el título de este artículo: ¡Viva tanto juegazo, caray!

ISAAC VIANA (ISAKO)
PODCAST GAME OVER



GTM Opina:

Packs indies hasta en la sopa



Dani Meralho

Redactor de GTM

Humble Indie Bundle, Indie Royale, Little Big Bunch, Perico palomino, etc. Todo el mundo quiere sacar su parte del pastel en los paquetes de contenido indie, pero... ¿Hasta cuando?

La sobresaturación de contenidos.y del propio genero ha llegado en mucho menos de lo que se esperaba. Los juegos denominados **indie** supusieron un soplo de aire fresco en el panorama de los videojuegos actual y éramos muchos los que aplaudimos y consideramos en cierto modo menester, financiar a sus pequeños grupos desarrolladores. Equipos independientes formados por un puñado de expertos diseñadores y programadores con una filosofía



que hasta ese momento todos creíamos olvidada. Comprometidos y aportando una serie de títulos excepcionales con un no menos soberbio sabor añejo para nada contaminado por la aburrida industria comercial.

Sabían hurgar bien profundo en lo que nos quedaba de nuestro corazoncito jugón, y nos lo creímos... o al menos es lo que quisimos entender.

Los meses han pasado y el resultado se veía venir. Indies por todas partes y con muchas y variadas vacas sagradas. **Steam** , donde no hay día que no se ofrezca alguna oferta referente y los cada vez más numerosos packs. Y es que decir indie es decir venta segura se vista como se vista, y aunque no son pocos los que tras ese apellido esconden una costosa preproducción o una pésima calidad, pareciera obligado que ,de entonar esa cantinela, se les pudieran perdonar gran multitud de bugs, defectos y errores.

Se me ocurre juntar a cuatro personas, hacer otros tantos garabatos y venderlo como si de un juego indie se tratara

Pues no señor, no es así. Desde el mismo momento en que un juego se pone a la venta, y al margen de su calidad final, los desarrolladores tienen que vendernos el producto con todas las



garantías. Testado, finalizado y con unos mínimos éticos de calidad. Para eso pagamos y aunque en algunos casos se acerque más a lo simbólico que a otra cosa, es una falta de respeto colarnos en la mayoría de los casos, demos y betas insípidas de las que muchas son realmente proyectos de fin de carrera.

Como de debajo de las piedras, miles de distribuidoras saturan el mercado para ver quién le hinca el diente a su roscón. Otras --sin decir nombres-- son una burda copia de los originales **Humble**, los cuales personalmente me parecen los únicos que, aún siendo los primeros, siguen siendo fieles a su concepto inicial. La mejor opción de todas sin ninguna duda.

"Quemar" este modelo de negocio implica el que el usuario tenga que repartir su salario entre unos y otros, con las consecuencias que ello conlleva. Pocas ventas, escasos ingresos y nula genialidad. El fracaso absoluto de algunas ofertas ¿Qué se esperaba? Muchos se repiten y otros son tan malos (hablando claro) que no merece la pena pagar ni un céntimo por ellos. Pero si cuela, cuela.

Se me ocurre --y lo digo en serio-- juntar a un par de programadores, trazar cuatro garabatos e inventar cualquier "chorrada". Así, como quien no quiere la cosa le ponemos indie y a vender. Aunque estas fueran mínimas, al final me saldría rentable por lo poco aportado. ¿No? Pues claro.

Los originales Humble, de todos, son los únicos que aún siendo los primeros, siguen siendo fieles a su concepto inicial

GTM Opina:

Fanboys...



José M. González

Redactor de GTM

Los podéis encontrar en vuestras webs y foros favoritos, repartiendo por los comentarios sus mensajes de amor u odio incondicional y predicando su verdad absoluta

No lo puedo evitar, y la verdad es que lo intento, en serio, pero cuando leo una noticia, un artículo o una opinión sobre videojuegos que me interesa inmediatamente después me dirijo a los comentarios. Mal hecho, ya que siempre acabo cabreado, y sí, ya se que no será para tanto, pero cuando algo te gusta mucho como a mi este sector te lo tomas muy en serio, y que haya gente que lo entienda de manera tan equivocada da mucha rabia.

Si la noticia es de Nintendo saltan los "asalariados" de Sony a criticar, si la noticia es de Sony pues al revés, si hablamos de juegos de móviles salen los "asalariados" de las consolas portátiles, también tenemos defensores de los juegos en descarga digital versus formato físico, juegos actuales versus juegos retro, ios versus android y un sin fín de contiendas más con defensores a ultranza de cada bando como si les fuera la vida en ello.

Utilizo la palabra asalariados por la impresion que da a veces de que las personas que dejan semejantes comentarios por la red reciben a fín de mes un sueldo de sus amadas compañías, pero no, no lo reciben, y ahí viene mi incomprensión; ¿Por qué casarse con una compañía/sistema/saga y no simplemente con la diversión?

Creo que en este medio que son los videojuegos son más las cosas que nos unen o que deberían unirnos que las que nos separan, y como digo lo importante es la diversión; disfrutar, ya sea con un control por movimiento, un pad de toda la vida, una tablet o una game and watch.



Si queremos una industria de los videojuegos madura tenemos que contribuír a ello con opiniones acordes

Evidentemente los debates desde el respeto y con opiniones



reflexivas siempre son bienvenidos; le dan mucha vidilla al mundo de los videojuegos las opiniones contrapuestas, y viendo la forma de pensar de otros siempre aprenderemos cosas nuevas, pero claro, cuando hablo de fanboys no me refiero al tipo de personas que reflexionan lo que escriben, si no a aquellas que por haberse comprado algo consideran que lo demás es lo peor y se creen en el deber moral de difundir su fe.

Si de algo estoy seguro es de que para gustos hay colores y de que ninguno tenemos la verdad absoluta sobre nada. Haciendo un minimísimo esfuerzo podemos ver los puntos positivos (evidentemente también los negativos) de cualquier sistema. Podemos poner un ejemplo del que se han escrito un monton de barbaridades en esta generación, la wii, una consola que tiene evidentes carencias, pero también evidentes puntos a favor que muchas veces se obvian totalmente, y se pueden llegar a leer comentarios que no voy a reproducir aquí, pero todos sabéis a lo que me refiero.

Nintendo, Sony, Microsoft, Sega... todas tienen sus cosas buenas y malas, y si no trabajamos para ninguna de ellas deberíamos opinar con objetividad, y sobretodo con respeto hacia los demás usuarios y sus opiniones, así entre todos ayudaremos a que la industria que tanto nos gusta siga creciendo.

Tanto consolas como compañías tienen siempre sus puntos positivos y negativos, hay que ser objetivos y saber valorarlos


SPIKE
VGA
VIDEO GAME AWARDS
12.10.11.LIVE

Video Game Awards 2011

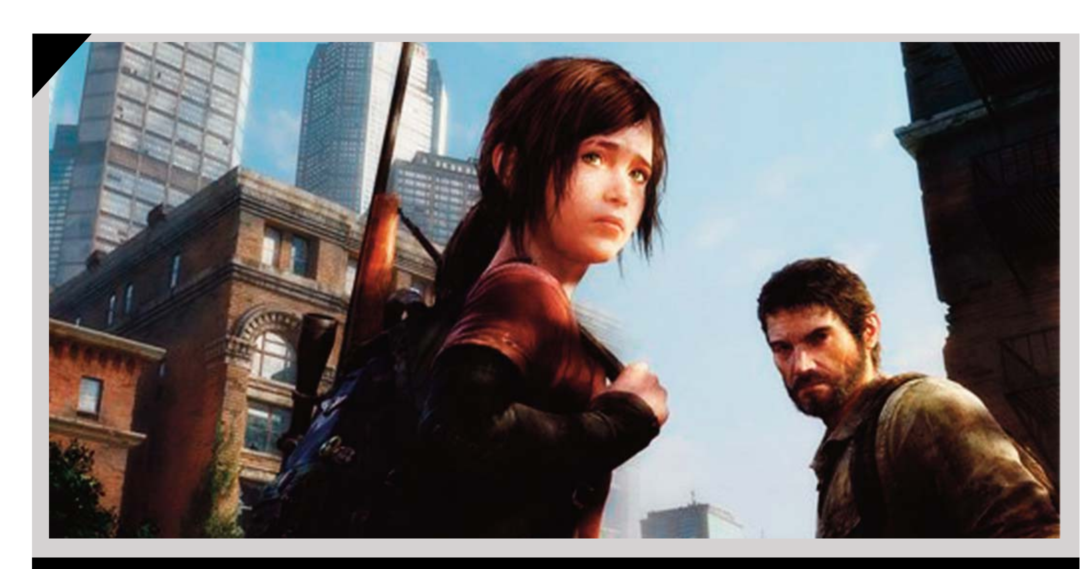
La gala de entrega de los VGA de Spike TV se ha convertido en un evento al nivel de las grandes ferias. Más que por el prestigio de los premios entregados, lo ha conseguido por los anuncios y trailers que lo acompañan

La cadena Spike TV se propuso hace unos años crear unos Oscar de los videojuegos, a nivel de prestigio y repercusión puede que aún estén lejos de los premios cinematográficos, pero es indudable que han logrado en relativamente poco tiempo montar un gran espectáculo del que los jugones estamos tan pendientes como de las conferencias del E3 u otras ferias.

El encargado de presentar la gala y amenizar el espectáculo fue Zachary Levi, conocido actor estadounidense, que se presenta vestido de Assassin's Creed. Al bueno de Zachary se le ve nervioso y forzado, y en ningún momento logra hacerse con su papel en el show, tanta culpa como él tuvieron unos guionistas que forzaron demasiado con un planteamiento exagerado y absurdo en determinados momentos. Como es costumbre en este tipo de eventos, se daba la bienvenida a los asistentes y las gracias a todos los televidentes que permiten que la gala VGA 2011 sea posible. También se hace referencia a las compañías que están presentes, Nintendo, Ubisoft, Bethesda, Blizzard, Rocksteady Studios, Sony, Epic Games, Activision, Valve, Naughty Dogs y Konami, son algunas de ellas.

Tras un poco más de rollo, se apagan las luces para mostrar a los asistentes un video, nada nuevo, se trata de un tráiler de Portal 2, nominado a la categoría de Mejor del Año.

Comienza entonces el baile de famosetes para presentar premios y novedades, el primero de ellos es Will.i.am (William Adams, miembro del grupo The Black Eyed Peas) con el primer bombazo de la noche, y probablemente el mayor, se trata de la primicia mundial del primer tráiler de The Last of Us, un título exclusivo de Playstation 3 que se había anunciado unos días antes de la gala, pero del que poco se sabía. La gente flipa cuando se ve el logo de Naughty Dog sobre el tráiler. The Last of Us pasa de ser un proyecto “raro” del que mucho se



The Last of Us se convirtió en el anuncio estrella de la noche. Tras la exclusiva adelantada por Sony está Naughty Dog, sin duda una garantía



había debatido en los foros de todo el mundo al gran nuevo proyecto del estudio estrella de Sony. En este mismo número de la revista podéis encontrar un avance de The Last of US.

Y tras el bombazo, comienza la entrega de premios. Brooklyn Decker, modelo estadounidense, presenta a los nominados para Mejor Juego de Acción y Aventuras, que son: Assassin's Creed: Revelations, Batman: Arkham City, The Legend of Zelda: Skyward Sword y Uncharted 3: Drake's Deception. Y de entre todos ellos, el galardonado es Batman: Arkham City de Rocksteady Studios respectivamente. La secuela del también excelente Batman Arkham Asylum se llevó también los premios al Mejor juego de Xbox360 y mejor Juego Adaptado.

Tras uno de los numerosos cortes para publicidad llega un monólogo del presentador acerca del juego online, dentro de lo mediocre del guión, esto fue de lo único salvable y logró sacar las risas y los aplausos del público. Un nuevo video presenta a uno de los candidatos a personaje del año: Joker de Batman Arkham City.

Le llega el turno a LL Cool J (cantante de rap), que da entrada a un nuevo tráiler del esperadísimo Mass Effect 3, en el que el comandante Shepard se enfrenta a los Segadores. Bioware demuestra que está al nivel de los mejores en esto de hacer vídeos y se anuncia que van a acometer un nuevo género, el de la estrategia en tiempo real, ya que su anuncio prometido no es ni más ni menos que Command and Conquers: Generals 2. No parece ser lo que la comunidad esperaba de Bioware, pero se confía en que el estudio nuevo que se ha creado para este desarrollo sea capaz de devolver a la saga a lo que fue en sus inicios.

Entra en escena la actriz Felicia Day (Buffy Cazavampiros), quien expone diversas acciones de caridad en hospitales para que los niños tengan videojuegos y juguetes con los que entretenerse. Participa junto con Kevin, uno de los hermanos Jonas en un juego en el que la cantidad obtenida sería donada a una ONG llamada Child's Play.

Es presentado el segundo candidato a personaje del año, Nathan Drake de Uncharted está perdido en el desierto y asegura que no sabe como llegar a la gala. Se prosigue con las nominaciones para las categorías principales, Batman Arkham City a Juego del Año. Para ello, el escenario se llena con personajes y escenarios de la saga, generados digitalmente.

Kevin Jonas vuelve al escenario para presentar un nuevo juego que ya se había anunciado/filtrado, se trata de Tom Clancy's Rainbow Six Patriots de Ubisoft. Aprovechando el ambiente militar creado con la presentación del juego de la saga Rainbow Six, se presenta Call of Duty Endowment, una oportunidad de ayudar a los militares americanos que vuelven

El Hall of Fame del videojuego se inaugura con la saga The Legend of Zelda. El propio Miyamoto recogió el cariño y el aplauso del público

de las misiones a lo largo de todo el mundo y necesitan encontrar un nuevo trabajo.

Continuando con las nominaciones, se presenta la de The Elder Scrolls V: Skyrim a mejor juego del año, se realiza con una recreación digital de un dragón negro de ojos rojos seguida de un espectacular tráiler del juego. Y justo después del mismo, se revela una versión extendida del video anteriormente revelado de Alan Wake: American Nightmare. Se le ha cambiado el nombre y se confirma que únicamente aparecerá como descarga digital, tal y como se había rumoreado.

Y llega uno de los momentos más emocionantes de la noche, el actor y productor de televisión Seth Green, da entrada a un video homenaje al 25 aniversario de The Legend of Zelda y anuncia que la obra de Nintendo es la primera saga en conseguir el acceso al recien creado Hall of Fame de los Videojuegos. Para celebrarlo aparece en el escenario el mismísimo Miyamoto, que sin espada ni escudo, recibe la mayor ovación de la noche. Sonrisa en rostro agradece el premio y comenta lo que la saga Zelda ha supuesto para él, para Nintendo y para el mundo de videojuego en general. Su inglés no es perfecto, pero no es tan malo como comprobaríamos más tarde.

Un envejecido Tony Hawk hace presencia sobre el escenario, no presenta un nuevo juego sino la reedición en HD de sus dos primeros juegos: Tony Hawk's Pro Skater y Tony Hawk's Pro Skater 2. Esta previsto para principios de 2012 y exclusivamente en distribución digital.

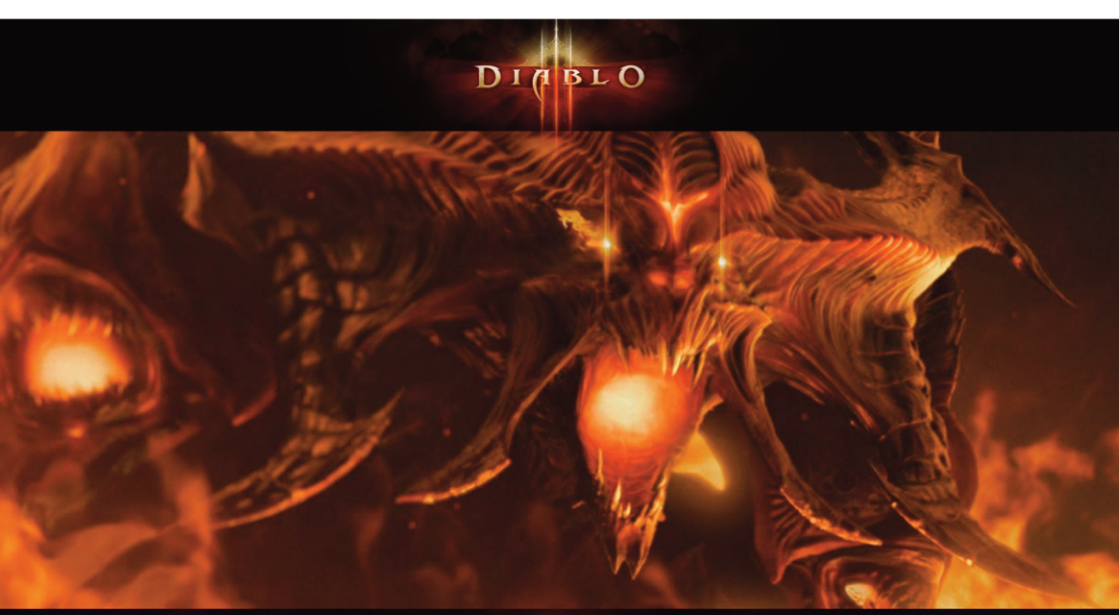
Las redes sociales mandan, y se hace una breve parada en el show para comentar el seguimiento del evento en twitter y los trending topics del mismo.

Llega el momento de un nuevo tráiler de un nuevo proyecto, The Amazing Spiderman de Activision, con un estilo visual y una jugabilidad totalmente diferente a los anteriores juegos del hombre araña, se presenta como un título de mundo abierto.

Otra estrella sube al escenario, ni más ni menos que el gran Hulk Hogan, quien será el encargado de revelar una batería de premios ¿menores?:

MEJOR JUEGO DE PS3:
Uncharted 3: Drake's Deception
MEJORES GRÁFICOS:
Uncharted 3: Drake's Deception
MEJOR JUEGO DE WII:
Zelda: Skyward Sword
MEJOR JUEGO DE PORTÁTILES/MÓVILES:
Super Mario 3D Land
MEJOR CANCIÓN EN UN JUEGO
"Build that Wall (Zia's Theme)" de Darren Korb – Bastion
MEJOR JUEGO DESCARGABLE:
Bastion
MEJOR DLC:
Portal 2 Peer Review
MEJOR MULTIJUGADOR:
Portal 2
MEJOR JUEGO DE LUCHA:
Mortal Kombat

Otra "celebrity""del mundo del videojuego irrumpe para agradecer su nominación como mejor personaje del año: Marcus Fenix de Gears of War, interrumpe una batalla contra los Locust para hacerlo.



Listado de Premiados:

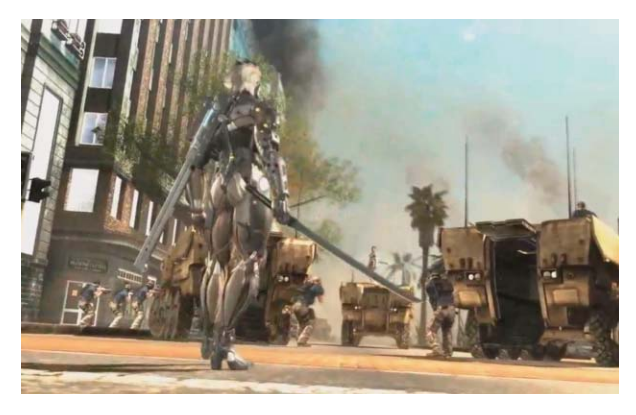
Juego del Año:
TES V: Skyrim
Estudio del Año:
Bethesda Game Studios
Personaje del Año:
The Joker, Batman: Arkham City
Gamer God:
Blizzard Entertainment
Mejor Juego Xbox 360:
Batman: Arkham City
Mejor Juego PS3:
Uncharted 3: Drake's Deception
Mejor Juego de Wii:
The Legend of Zelda: Skyward Sword
Mejor Juego de PC:
Portal 2
Mejor Juego Portátil:
Super Mario 3D Land
Mejor Shooter:
Call of Duty: Modern Warfare 3
Mejor Juego de Acción/Aventura:
Batman: Arkham City
Mejor RPG:
TES V: Skyrim
Mejor Multijugador:
Portal 2
Mejor Juego de Deporte Individual:
Fight Night Champion
Mejor Juego de Deporte de Equipo:
NBA 2K12
Mejor Juego de Conducción:
Forza Motorsport 4
Mejor Juego de Combate:
Mortal Kombat
Mejor juego de Movimiento:
Zelda: Skyward Sword
Mejor juego Independiente:
Minecraft
Mejor Videojuego Adaptado:
Batman: Arkham City
Mejor Música Original:
Bastion
Mejores Gráficos:
Uncharted 3: Drake's Deception
Mejor Juego Descargable:
Bastion
Mejor DLC:
Portal 2 - Peer Review



Tras el video de Marcus, llega el momento del anunciado miniconcierto de los Black Keys. No tiene nada que ver con el mundo del videojuego, pero sus fans americanos seguro que lo agradecen.

Tras un nuevo video de Transformers: Fall of Cybertron, se presenta la última candidatura para juego del año: The Legend of Zelda Skyward Sword. Y la gala entra en su recta final en la que se deben anunciar los galardonados en las categorías principales, y el encargado de presentarlos es el grandísimo Charlie Sheen, que se lleva otra de las grandes ovaciones de la noche, antes de introducir a los nominados para Mejor Shooter, una de las categorías más disputadas y controvertidas de la noche. Los candidatos son Battlefield 3, Modern Warfare 3, Gears of War 3 y RAGE. El premio va para el juego de Activision en una decisión que no echa más fuego al ya caliente debate entre seguidores de Call of Duty y los de Battlefield, que se presentaba como gran favorito para el galardón.

Tras no recibir el premio a mejor shooter por Gears of War 3, Cliff Bleszinski presenta el tráiler del nuevo juego de Epic Games que se había prometido. Se trata de Fortnite, una curiosa mezcla de juego de acción y tower defense, con una estética muy a lo Team Fortress, que deja bastante frío al personal, la gente parece que esperaba otro tipo de juego.



Así llega otro de los momentos importantes de la noche, se presenta un nuevo premio que tiene como nombre Gamer God, y se entregará a aquellas compañías que hayan hecho historia en el mundo del videojuego. La primera compañía premiada es Blizzard Entertainment. Reciben el premio los tres fundadores de la misma, Mike Morhaime, Allen Adham y Frank Pearce. Agradecen el premio y presentan un nuevo tráiler de Diablo III, que es la cinemática que hará de intro del juego. Blizzard demuestra que domina estas técnicas como pocos, y muestra un tráiler espectacular, de perfecta factura y emotivo, muy emotivo, que animará a los que aún no tengan decidida su compra.

El siguiente premio es uno de los más importantes para la organización, vistas las presentaciones de los candidatos. El Personaje del Año es The Joker de Batman: Arkham City, el cual aparece en un video agradeciendo a su manera el galardón y suelta uno de los bombazos de la gala: Batman Arkham World, posteriormente se dijo que era solo una broma y que nada tiene que ver con el próximo proyecto de Rocksteady Studios. Ya veremos. Sirva este premio de homenaje a Jerry Robinson, creador del personaje allá por los años 40, que falleció el pasado 7 de diciembre.

Y llega el momento más esperado de la gala, el premio gordo de Mejor Juego del Año. Va para The Elder Scrolls V: Skyrim, que acumula uno más a la colección que ya acumula ... y los que le quedan.

Un nuevo tráiler de Bioshock Infinite da casi por cerrada la gala. Este juego tiene algo, sin ser un prodigio técnico y sin ofrecer nada que no hayamos visto en algún otro título logra sobresalir por encima de la mayoría. ¿Será el alma que faltó a Bioshock 2? ya queda menos para que lo podamos comprobar, aunque no se confirmó su fecha de lanzamiento. a pesar de que había rumores de que se anunciaría.

Konami se está especializando en presentaciones "extrañas", tras el show del pasado E3, en esta ocasión le tocó a su desarrollador estrella, Hideo Kojima, que en un inglés lamentable trató de anunciar que el Metal Gear Solid: Rising pasa a ser Metal Gear Rising: Reveangeance y que como en Kojima Productions no eran capaces de sacar algo al nivel de la saga, se ha confiado el proyecto a Platinum Games, que ya demostraron con Bayonetta y Vanquish su buen hacer en el género de la acción. Tal y como estaban las cosas consideramos que es una buena noticia.

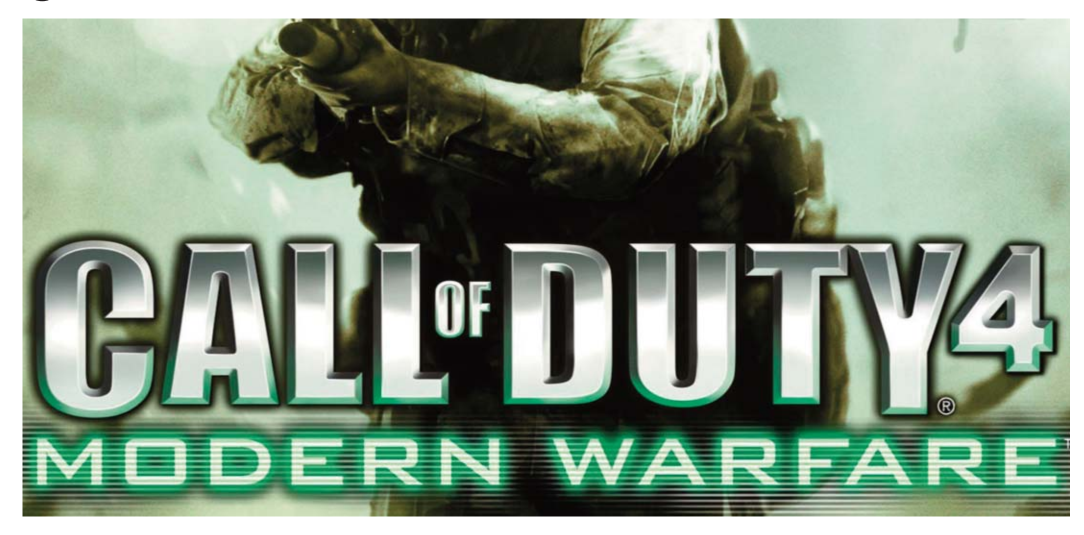
El esperpéntico anuncio de Hideo Kojima cerró la gala. Metal Gear Solid Rising pasa a ser Metal Gear Rising: Reveangeance, y será desarrollado por Platinum

El anuncio de que Tekken Tag Tournament no saldrá en consolas hasta finales de 2012 cerró una gala desigual pero divertida e interesante.

TEXTO: J. BARBERÄN



¿Licencias anuales? ...of course



Fifa, PES, Uncharted, Assassins´Creed, Metal Gear Solid y Call of Duty entre otros, son aquellos títulos que cada año y sin faltar a su cita, nos visitan inundando el mercado de los videojuegos. Esto que a unos les parece un abuso y poco tiempo, a otros les parece lo ideal puesto que un año es más que suficiente para no agotar del todo una saga



Dani Meralho
Redactor Games Tribune

La disyuntiva concerniente a un tema tan peliagudo como este, confronta dos variantes : por una parte tenemos aquella en la que un título corre el peligro de estancarse técnica y jugablemente, hastiando de este modo al usuario quien acaba buscándose otras alternativas que no sean “más de lo mismo”, y al otro lado nos encontramos a quienes aguardan religiosamente su cita anual con una franquicia que les sigue encantando y de la cual sólo buscan un poco más de aquello que tantos buenos momentos les hace pasar.

Los primeros son por la contra, muchísimo más exigentes que los segundos, y por ende algo más insatisfechos. Un juego al fin y al cabo su única finalidad es la de entretener y no otro cometido. Enseñar, filosofar acerca de sus virtudes y defectos, ensalzar la figura del guionista y la preocupación de si su argumento es una auténtica obra maestra, son colateralidades impuestas por la idea moderna que ahora se tiene de un videojuego. La incesante búsqueda de estas premisas, son por desgracia lo que lleva al éxito o a la desgracia de un videojuego a nivel de ventas actualmente. En los últimos años y quizás por la gran variedad, uso y abuso de tantas ofertas, y a la mayor información, se está llegando a unos límites un tanto “snobistas” y recalcitrantes que harán que finalmente --y puesto que el entretener como base primordial podría desaparecer-- el resto del edificio se venga abajo de un modo irremediable. Claro que, de aportarnos todo, mejor que mejor, y no negaremos que el juego es casi perfecto.

Si algo se repite pero funciona no debería haber motivo para cambiarlo. Cualquier usuario es muy libre de agenciarse el título que desee independientemente de si el género o su nombre se encuentra ya un tanto desfasado. Que esto último no deja de ser otra opinión más, y lo que a muchos les aburre a otros tantos les

Licencias anuales en la literatura

Harry Potter es un claro ejemplo actual de lo que supone el estilo comercial consumista de la sociedad que nos está tocando vivir. Desde su éxito en 1997 en Reino Unido, el famoso aprendiz de mago se dedicó --practicamente-- a asomar sus gafas perfectamente circulares por las librerías de medio mundo. Cuestión que fue aprovechada también por las películas pues no había año en que cada libro tuviera su propio filme. Para bien o para mal, las aventuras y desventuras de Harry terminaron en 2007. .



sigue enganchando. Digo yo, que también aquellos nuevos jugadores que se vayan acercando al mundillo de los videojuegos, deberían de disfrutar de la posibilidad de hacerse con una entrega de la franquicia y sopesar su verdadero valor. Siempre les quedará a todos aquellos que gustan de lo último e innovador, otras muchas franquicias similares con las que saciar ciertas ansias.

Por lo que uno puede leer en la mayoría de los foros, no es precisamente por su estructura pasillera y sí por su calidad técnica general un tanto estancada --aunque para gustos-- el motivo de que sagas como **Call of Duty** despierten comentarios de todos los tipos contra su estilo de juego. Podríamos afirmar con total seguridad de que, únicamente cambiando nombre, escenarios y modelos, esos mismos detractores acabarían pasando por el aro comprándose el juego y alabándolo con incluso expresiones del tipo “Me engancha tanto como el Call”. No es realmente el que salga cada año o que se trate de la misma franquicia sino de lo de siempre. De lo que primero nos entra por la vista. Luego, e indagando una vez el juego bien triturado y mascado, descubrimos que la experiencia no ha sido mala sino por el contrario gratificante, por más que se siga repitiendo la fórmula. Harina de otro costal son los títulos deportivos como Fifa o PES que no dejan de ser un parche.

En un momento en que hay títulos que destapan expansiones, dlcs y segundas entregas en poco más de seis meses, un año es más que suficiente para que el jugador no se sienta estafado Cuando un año plagado de ofertas jugables se hace insuficiente para el usuario entonces el problema es otro.

En un mismo estudio y quizás de no encontrarse gastando y acumulando recursos o tiempo para una licencia anual, saldría alguna otra obra, pero eso tampoco es excusa ya que ahora lo que se lleva es contratar a estudios menores como refuerzo para el equipo principal.

El problema a mi entender, es que no es que la espera de un año se nos antoje corta y peligre el fuelle de una franquicia, sino que, al contrario que en generaciones pasadas, es en esta cuando se atosiga con cientos de miles de títulos al usuario a lo largo de todo el año. No hay tiempo para la reflexión ni para que ese intervalo entre una entrega y otra se haga menos llevadero. Antaño uno se terminaba un juego y puesto que la oferta tampoco era tanta, debía armarse de paciencia hasta la siguiente. Todo eso y precisamente ahora, no es posible, ya que siempre encontraremos ocupación.

Cuando Más es Menos



Todos tenemos nuestras franquicias fetichistas y deseamos poder disfrutar del mayor número de entregas en el menor tiempo posible. Pero debemos ser conscientes que normalmente la calidad y la cantidad no van ligadas, por lo que suele ser aconsejable que el tiempo de producción se dilate para obtener un producto de la calidad esperada



Sergio Colina
Redactor Games Tribune

Hoy en día encontramos dos claros modelos de negocio en el mundo de los videojuegos. El primero englobaría aquellas licencias que, a pesar de la presión a las que son sometidas (en pos de conseguir cuanto antes unos suculentos ingresos), desechan una producción en "cadena" y apuestan por un producto más elaborado, dedicando el tiempo necesario para conseguirlo.

El segundo modelo lo forman las licencias que se dejan llevar por los cantos de sirena del poderoso caballero "don dinero" y exprimen las franquicias sin miramientos para conseguir cuanto antes mejor, los tan ansiados beneficios.

El resultado está claro y mientras que las primeras suelen ofrecer productos innovadores con una lista de mejoras considerable y que consiguen hacer evolucionar la experiencia jugable, las segundas se limitan a repetir la entrega anterior añadiendo pequeñas modificaciones más dignas de un DLC tan de moda en estos tiempos, que de un título completo.

Siendo así ¿porque gozan de éxito estas licencias? Para empezar se trata de juegos de una calidad contrastada y que suelen ser el referente del género que representan, de otro modo no contarían con el apoyo del público incondicional del que hacen gala.

Un dato a considerar es que las licencias anuales que más apoyo reciben año tras año se tratan de licencias en las que el componente multijugador cobra una importancia sustancial.

Esto no es una simple coincidencia, y es que las compañías han sabido utilizar el componente social de esta generación para condicionarnos. Me explico, cada año ve la luz de una nueva entrega de la licencia de turno que adquieren clientes atraídos por la publicidad de "increíbles" mejoras o por simple curiosidad, desencadenando un sorprendente efecto dominó.

Un usuario que de primeras no

¿Esatamos ante juegos o DLCs?

Deberíamos adoptar una posición más firme con respecto a los estándares de calidad que algunas licencias anuales nos exhiben año tras año. Así encontramos entregas que se asemejan mas a un DLC que a un juego completo en si por las mínimas aportaciones e innovaciones que exhiben con respecto a a su predecesora.

Nuestra es también la responsabilidad de hacerles ver que no todo vale y que si bien apuestan por entregas anuales, deberán hacerlo con un mínimo de calidad.



hubiera adquirido dicha entrega se ve forzado a hacerlo si quiere seguir disfrutando de la franquicia en su componente social.

Muchos son los que aquí justificarán las licencias anuales, como son los Fifas, ModernWarfare, Assassins Creed y demás ejemplos actuales, argumentando que sus títulos cosechan el mismo éxito que otros con un proceso de elaboración más prolongado. Pero éste es un argumento demagógico. Por todos es conocido el desgaste que sufren estas sagas con cada nueva entrega. Y es que señores, por mucho que nos guste una cosa, siempre acabamos hartándonos, y sino probad a comer sólo jamón, bueno sí pero os aseguro que llegaría el día que no lo querías ver ni en pintura.

Otro argumento muy manido por los defensores de las licencias anuales es el ya mítico "si una cosa funciona porque vas a cambiarla", pues a estos defensores acérrimos sólo me cabe referenciarles a la máxima de todos los modelos de negocios/productos: "Sino evolucionas tu producto y te reinventas acabarás desapareciendo".

No es por pecar de gafapastismo, pero un videojuego como todo producto artesanal tiene su proceso de elaboración, y forzarlo contranatura no es la mejor de las decisiones. Una decisión que si bien puede dar sus frutos a corto plazo, conseguirá a medio que el producto acabe quemado y muy probablemente la franquicia desechada. Siguiendo con las comparaciones alimentárias, una uva puede resultar exquisita para la elaboración de un gran vino, pero si no se le deja reposar lo suficiente el resultado no será el óptimo, aun consiguiéndose un buen vino.

No nos dejemos engañar. A estas alturas tenemos ejemplos constantes y muy actuales. Acaso, ¿no recordáis la acogida que ha tenido la última entrega de Assassins Creed Revelations? Todos los medios coincidieron y no es casualidad que a pesar de aportar una gran historia peca de falta de innovación y de "repetición" de las mecánicas de la anterior entrega. ¿Alguien duda que los chicos de Ubisoft, con más tiempo de desarrollo hubieran conseguido sorprendernos como ya lo hicieron con el paso de la primera entrega a la segunda?

Todos queremos disfrutar de grandes juegos y cuanto antes mejor, pero debemos entender que la calidad y la cantidad en la mayoría de las ocasiones no van de la mano con lo que deberemos sacrificar una en pos de la otra.

Yo tengo muy claro mi elección, prefiero disfrutar de un gran juego cada 3 años, que jugar durante ese tiempo a 3 que pasen sin pena ni gloria.

EA Sports nos trae tres juegos



Uno de los monstruos más grandes a la hora de distribuir videojuegos en el mundo adviene con nuevas versiones de algunas de sus más populares iniciativas. De esta manera, Latinoamérica sigue certificándose como un terreno propicio para el posicionamiento de producto, las conferencias de prensa y la representatividad del público

Futbol en la calle

Como parte de la avanzada de un nuevo escenario planteado para los lanzamientos regionales, el miércoles 7 de Diciembre del 2011 la firma EA Sports reunió a integrantes de más de 50 medios especializados de Latinoamérica para comunicarles tres novedades fuertes en cuanto a títulos venideros. Esta campaña de turbojunket fue presentada a través de un novedoso sistema de webcast, que contó con la presencia de Sid Misra (productor) y Gary Paterson (director creativo) para FIFA Street, Thomas Singleton (productor) para Grand Slam Tennis 2, y Todd Batty (diseñador) y Connor Dougan (productor) para SSX, todos ellos acompañados de los agentes de prensa de EA Sports.

Allí se mostraron unos gameplay de tres futuros lanzamientos y, a su vez, sus responsables dieron testimonio acerca de los respectivos videojuegos. El plato fuerte fue el FIFA Street, que ya recibió una buena cantidad de palabras en el número de Diciembre, y el cual se mostró menos exagerado (sí, los juegos "de street" o "fútbol callejero" suelen ser tan fantasiosos como improbables) que su antecedente circa 2008, quien para mejorar ha tomado el motor del FIFA Soccer 2012, tornándose, con ello, un paso más realista. Desde EA Sports afirman que "el FIFA Street será una experiencia única, divertida, donde todo, desde los entornos, el equipo, hasta la música es fiel al fútbol en la calle y su cultura". Este juego estará a la venta en los primeros meses del 2012 para las consolas PlayStation 3 y Xbox 360.

También hubo tenis

Por su parte, el Grand Slam Tennis 2, otra de las pujantes novedades, tendrá flamantes técnicas, inéditos modos de juego y un sistema denominado "Total Racquet Control" que permite golpes y reveses con elevada precisión, soportando, por ejemplo, el Move Motion Controller de PlayStation 3. Además, estarán disponibles más de 20 estrellas del deporte y serán de la partida aquellos momentos clásicos del Grand Slam Tournament de ESPN, como los partidos entre Björn Borg vs. John McEnroe y Rafael Nadal vs. Roger Federer. Una maravilla. El juego se conseguirá en los primeros meses del 2012 para PlayStation 3 y Xbox 360.

Y nieve

Finalmente, presentaron el



SSX (Snowboard Supercross) –el último de esta línea de snowboarding había sido el SSX Blur, para Nintendo Wii, lanzado en el año 2007- cuya mejor virtud es la alta definición de los escenarios de todo el mundo, recreados metro a metro a través de datos topográficos propiciados por la mismísima NASA. Es claro que habrá nuevas tablas, altas velocidades y desafíos para las modalidades multijugadores, de manera que su existencia, pese a no ser un deporte de masas o al menos no en esta parte del globo, deviene tan interesante como entretenido.

Así, EA Sports, vía el fútbol, el tenis y los deportes de riesgo, mostró en exclusiva tres nuevos juegos afines a una calidad superlativa. En son de seguir conservando y aumentando el público cautivo (¡y latino!) que, hace un buen tiempo, no para de fidelizar, los amantes de los deportes están de parabienes y EA Sports lega su salud en diversión para las masas.





HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi



desarrolla: edmun mcmillen · **distribuidor:** valve corp. · **género:** acción rpg · **texto/voces:** españ/inglés · **pvp:** 4,99 €

The Binding of Isaac

A golpe de lagrimón

En un momento en el que el fenómeno indie comienza a saturarnos, The Binding of Isaac se confirma como todo un "must have" en su estilo y una bocanada de ánimo en un género que últimamente peca de pervertirse

Bizarro y adictivo. Esos serán los adjetivos que más repetiremos a partir del momento en que nos pongamos a jugar a **The Binding of Isaac**. Resumiríamos así y de un plumazo, cientos de miles de análisis, críticas y elogios habidos acerca de este juego. Desde el argumento hasta los personajes, pasando por los items, extras y enemigos que nos iremos encontrando. Todo en el juego de **Team Meat** (artífices de **Super Meat Boy**) nos traerá el buen regusto añejo aderezado con unas buenas gotas de la locura particular de la mente de su creador. Y esto es lo que lo convierte en un juego sencillamente genial. No hay ahora mismo, nada parecido. Nunca las lágrimas de un niño dieron tanto juego y diversión.

La historia es bien simple .**Isaac** --un niño calvo y cabezón que despertará el "papi" que todos llevamos dentro-- ha sido ofrecido en sacrificio por la flipada de su madre a un **Dios** del que poco o nada sabemos. Dolido y con profundos lagrimones en los ojos, el protagonista huirá por su vida mientras llega a la conclusión de que el único remedio para salvar esta será precisamente matando a "la madre que lo parió". Acongoja, ¿eh?

The Binding of Isaac nos regalará desde el primer momento , con toda una gran variedad de enemigos, en su mayor parte revisiones y remodelaciones unos de otros, perfectamente diseñados y dotados de unos muy buenos niveles de creatividad que nos harán más partícipes si cabe de la angustia del pequeño. Mención aparte son los jefes finales, los

Los escenarios se generarán de forma aleatoria. Si morimos, volveremos al principio y otra vez vuelta a empezar. Esto es, en el fondo, una virtud



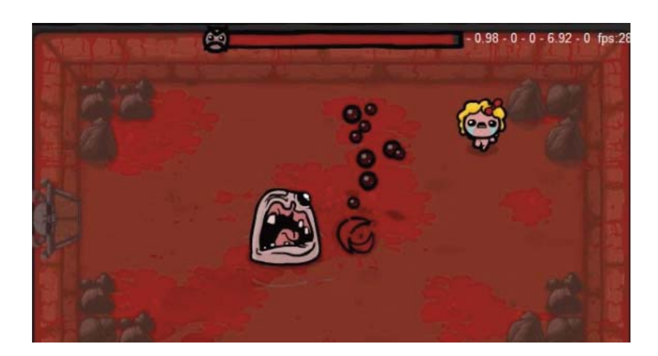
cuales se representarán a medio camino entre lo cómico y lo aterrador. Quizás más el producto de una mente enferma que de otra cosa ¡We love it!

En general la factura técnica no alcanza los mínimos de otros títulos. Existe además un gran contraste entre los elementos animados y aquellos que permanecen estáticos tales como los escenarios. Estos últimos son bastante limitados y abusan quizás de minimalistas. Diseños simplones, con texturas planas y bicromáticas que los relegan a un segundo plano pero que en el fondo pudieran querer dar esa sensación de tristeza y oscuridad en la que se ve envuelto nuestro protagonista.

Cumpliendo aunque con no mucha estridencia, la banda sonora del juego se nos hará monótona a partir de la primera media hora de juego. Básicamente y salvo momentos muy puntuales, disfrutaremos únicamente de una misma melodia pero que sin embargo le vendrá como anillo al dedo para la ambientación general. Es de destacar sin embargo, el resto de los lamentos y sonidos del resto de las criaturas.

Aparte de ir avanzando tristemente y de forma aleatoria por las diferentes mazmorras --cualidad que le aportará una inusitada rejugabilidad-- el toque **Rpg** nos la aporta el hecho de poder ir mejorando y agregando items a nuestras habilidades iniciales. Muchos por un módico precio y una gran parte absurdos o delirantes como sostenes, tacones y hasta pelucas. Con el clásico "wasd" de todo arcade que se precie, manejaremos de forma solvente a Isaac en una constante plañidera. Será esta, nuestra llorera, la mejor arma contra los seres habitantes del bajo inframundo y del subsconciente del muchacho. Cualquier padre sabe lo insportable que es un niño llorando a las cuatro de la mañana. Una auténtica arma de destrucción masiva.

Heces, orines y mucha sangre, completan el elenco de monstruosidades escatológicas de las que hace gala un juego algo difícil que aportará al jugador grandes momentos que rememorarán todo el espíritu de los juegos retro del pasado. Una luz guía y estandarte de cómo se debe de hacer un juego con poco presupuesto y sí muchísima genialidad.



Conclusiones:

The Binding of Isaac nos trae lo mejor de los juegos de la vieja escuela. Dificultad, buena jugabilidad y una adicción muy gratificante para con el jugador. Todo un ejemplo a seguir en su estilo. Muy recomendable.

Por qué debes jugarlo:

Primero por su precio, ya que Steam actualmente lo oferta muy barato. Y segundo por todo lo demás sin importar su calidad gráfica ya que rebosa de una absorbente jugabilidad y adicción que pocos hoy en día tienen

Positivo:

- Adictivo
- Personajes a desbloquear e items a descubrir
- Los enemigos
- Muy bizarro
- Nada que ver con lo existente
- Empezar desde el principio si mueres (sí, en este juego es una virtud)
- La aleatoriedad de los escenarios

Negativo:

- Técnicamente flojea
- Banda sonora mejorable
- Que se termine

Otras opiniones:

Si el panorama indie no tuviese la repercusión y pujanza actuales no sería posible que un juego como The Binding of Isaac llegase al gran público. Divertido y desafiante como pocos. - Jose Barberán

TEXTO: DANI MERALHO

Bésame, soy Ne(r)d

por Adrián Suárez [Mugen]
@Nuevebits



¡G.O.T.Y.!

Con moderación, el juego del año

Se acaba el año y toca decidir cual ha sido el título que más nos ha marcado en 2011, aquel cuyo placer de haber jugado, finiquitado y requetevisitado, se nos haya quedado como un poso delicioso en nuestra mente y, también, para que los trolls de las cavernas y los fanboy salgan de sus cuevas y defiendan a muerte ciertos nombres como si fueran suyos.

El decidir cual es el GOTY particular de uno pone de manifiesto qué tipo de jugador somos , qué buscamos cuando encendemos nuestra consola ¿Mera diversión? ¿La sorpresa de encontrarse con algo nuevo? ¿Espectacularidad? ¿Horas de evasión? Son muchas las preguntas que se contestan cuando uno pronuncia en voz alta su elegido.

Este año, además, ha sido (y es) muy interesante en cuanto a opciones para satisfacer a todos los gustos: terceras partes, nuevos nombres, continuaciones magníficas y gratas sorpresas recién llegadas, incluso en el género del rol, tan abandonado en esta generación tiene a dos pesos pesados a su lado y de los que ya hablamos en el número anterior de GamesTribune; y de nuevo volvemos a eso ¿Cual es tu GOTY? ¿Qué buscas tú en un videojuego?

La razón por la que se defiende tan a capa y espada la decisión en cuestión es por lo dicho antes: porque nos define y al proteger los intereses de un nombre, defendemos nuestra isentidad. En este hilo, os recomiendo una serie de artículos del ilustre blog elpixelilustre.com, donde cada redactor se ha afanado en exponer las experiencias y sensaciones personales que han convertido su título en SU TÍTULO. Portal 2, Skyrim son dos de los publicados hasta ahora y en ellos no se habla de perfección,ni de virtudes sobre el papel; no exactamente, porque un

GOTY nunca es perfecto, ni siquiera tiene que ser el mejor en su género, tan sólo habernos hecho pensar en él mientras estamos en el bus después de haberlo jugado hace un par de semanas.

Pero del mismo modo que os razono que los motivos para escoger a uno u otro juego parten del corazón más que de la cabeza, debería mandar más la segunda que la primera a la hora de hablar sobre ello en foros y demás, entended que todos andáis locos por decir que tal juego es mejor que el otro, pero procurad huir de "es el mejor porque sí" o cosas por el estilo, dejad los "fanboysmos" en casa e intentad disfrutar del descubrimiento de las sensaciones que sobre un juego otros nos comentan. Lo más enriquecedor de un debate sobre los GOTY debería ser esto último: una revelación sincera que nada tiene que ver con gráficos, jugabilidad o sonido, tan sólo de emociones y saber controlarlas y ser capaces de explicarlas bien es lo que os convertirá en un refinado caballero o damisela u os arrastrará a esas cavernas de la que salen los trolls.

Nos hablan y nosotros lo hacemos con ellos, los videojuegos descubren y redescubren modos de comunicarse con nosotros, mejorando la experiencia.

En estas fechas no sólo se ha de tener moderación con las comilonas y el beber excesivo, sino también con las mamarrachadas que uno puede llegar a contar para defender, sin ningún tipo de lógica ni criterio, su GOTY. Disfrutad de lo enriquecedor que es el compartir la opinión de uno, que ni Sony ni Microsoft os pagan.

Posibles olvidados a G.O.T.Y que no deberían serlo

Shadows of the Damned



Bizarro proyecto de tres grandes mentes. Shadows of the Damned no ganará el GOTY pero es obligatorio pensar en él como juego fundamental a jugar este año. No crea nada, no plantea nada nuevo pero tiene un extraño poder en él que lo hace mágico. Una suerte de Road Movie, muy bien hilada, con mucha acción y momentos geniales, una lastima que, pese a todo, el juego se haga corto y combine final bosses geniales con otros sumamente mediocres. Espectacular B.S.O.

Bulletstorm



Divertidisimo y poseedor de un ritmo perfecto. Corto y carente de alicientes más allá de su primera partida, pero una experiencia refrescante en esto de los FPS. A mí disparar y correr para adelante nunca me ha gustado especialmente, pero he de reconocer que lo que aporta este juego al género con sus mecánicas de "matar de manera creativa" me han parecido fascinantes. Bien por People Can Fly, los que se dice que continuarán con la saga estrella de Epic, Gears of War.

Xenoblade Chronicles



Aunque se mencione en estos debates, a veces parece que se hace como mera anécdota, por contar con la Wii; pero no debería: Xenoblade Chronicles es un juego tremendo, inmenso y divertídisimo, una tremenda sorpresa refrescante que le da sentido a la consola de Nintendo (pasando, eso sí, de cualquier tipo de control de movimiento). El concepto del viaje regresa a nuesrtos mandos y pese a algunas carencias en lo que a desarrollo de personajes se refiere, es genial.

La magia de siete bolas estrelladas

Puede resultar vulgar o común en exceso hablar de Dragon Ball, pero si me pongo a pensar en el "mejor juego del año" y pasar de ahí a hablar de cómics, la verdad es que lo primero que me ha pasado por la mente es la inmortal obra de Toriyama. Más allá de acompañar tardes infantiles, Son Gokuh y compañía han marcado la historia del manga con su existencia

¿Luffy habría escupido humo de su cuerpo y de color rojo, acortando su vida si Gokuh nunca hubiera realizado la técnica de Kaito? ¿Hubiera Naruto resplandecido con su demonio interior si el sayajin más famoso no hubiera subido de nivel? Preguntas como éstas podrían aplicarse a casi cualquier trabajo salido de tierras niponas. Dragon Ball no es sólo un manga de peleas, sino un referente que ha marcado el rumbo a seguir en trabajos de aventura y peleas; vamos, en todo lo que sabe s Shonen, tanto que uno llega a preguntarse ¿habrá alguien algún día que no incluya referencias de Gokuh en su manga?

El manga con el que más estoy disfrutando ahora mismo, Bakuman, hace claros apuntes hacia la fuerza y el impacto del mono espacial. La obra que trata de dos chavales intentando llegar al número uno de la Shonen Jump, recurren mucho a la mención de Toriyama, tanto es así que Shujin, el guionista del grupo, no hace pocas menciones a Dragon Ball.

Oda, autor de One Piece, también tiene a ésta en su cabeza, aunque por fortuna, la parte más



No hay ni habrá niño que no haya intentando hacer una onda vital a grito pelado ¿Habría hecho Ryu Hadoukens si Gokuh no hubiera existido?

tierna de la historia: la que incluye aventura, habiendo nivelado perfectamente lo que son batallas de alto nivel (las cosas como son, a Toriyama se le fue un poco la pinza con quien podía destruir más cosas, al final, el nivel 4 de superguerrero casi podría destruir el universo con un pedo mal tirado) con la aventura de los primeros y mejores tomos, aunque la locura se haya desatado una vez abandonado Namec.

La magia de Dragon Ball radica mucho en un mundo apenas explicado y que siempre plantea interrogantes ¿Viven hombres-bestia en él? ¿Qué ciudades hay en la tierra de Toriyama? ¿Quién diseño el uniforme de combate espacial? Porque se debe estar forrando; y más preguntas que jamás serán resueltas, salvo una: cóm volar. Mágico el momento en el que Son Gohan le enseña a Biddle como elevarse por los cielos, la de veces que me vi siendo un criajo, intentando concentrar mi fuerza interior en los pies.

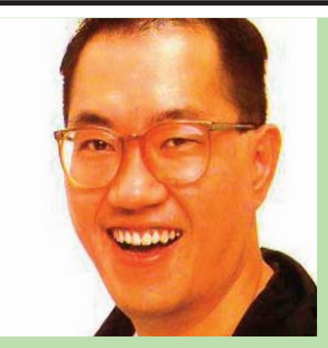
En ese marco tan místico y más básico que el mecanismo de un chupete a la vez, se desatan las aventuras que se han alargado en el tiempo hasta nuestros días, con un penoso y ya superado Dragon Ball GT y unos videojuegos que han perdido la gloria en la nueva generación.

Traducido en todos los idiomas posibles, Toriyama puede morir tranquilo, ya que ha creado una obra inmortal que perdurará por siempre.

TEXTO: A. SUÁREZ

El bueno de Toriyama

Qué bien se vive de rentas



El bueno de Toriyama, un joven normal de pueblo (sus referencias a la vida de campo son constantes) dio el santo pelotazo con una historia inspirada en la misma de la que se sacaron de la mano Enslaved y poco más hizo con su vida (que no es poco). Es también muy destacable la divertida Arale, que se atreve a hacer un cameo en la obra magna del autor cuando Gokuh está en plena batalla con el ejercito de los Red Ribbon. Además del manga desarrollado en Villa Penguin, cuenta con otras obras cortas y algún trabajillo que intentaba ser más de lo que fue, pero la sombra de Son Gokuh fue alargada y sus obras posteriores nunca fueron, ni de lejos, tan brillantes e imaginativas como la que nos ocupa; es más, uno no es capaz de apreciar la madurez de un autor que parece no ser capaz denarrar hechos propios de la niñez y recuerdos de la infancia.

Esto no sólo se refleja en su temática, sino también en sus personajes, eternos niños que no consiguen madurar. Gracias a esto, Dragon Fall, la parodia de manos de Nacho Fernández y Alvaro López nos presentó a un Gokuh si cabe más estúpido y ridículo, una obra cargada de humor y parodia que se une a tantas fotocopias intercambiadas en el recreo, a los kame hames ficticios y, por qué no decirlo, a los bocadillos de Nocilla, que siempre nos harán recordar al adorable mono del espacio



No solo Juegos

Clerks

Lo mejor de Kevin Smith ahora en blu-ray



El otro día volví a ver Clerks, esta vez en compañía de amigos que ni la conocían, con la excusa de su reciente salida en blu-ray. Resulta curioso cómo una película de tan bajísimo presupuesto y tan pobre tanto a nivel técnico como interpretativo se mantenga siempre en esas socorridas listas de "mejores comedias de todos los tiempos" que los expertos parecen encantados de elaborar cada vez que les sobreviene el aburrimiento. Por supuesto, también cabe destacar que Clerks, la ópera prima de Kevin Smith para cuya realización el guionista y director tuvo que vender toda su colección de cómics, cuenta con una frescura y autenticidad que nadie se esperaba en su momento, y que el blanco y negro le va muy bien para conferirle ese aire "indie" que al mismo tiempo permite que los críticos sean algo más condescendientes con ella. Pero Clerks es divertida, descarada, original y, por qué no decirlo, totalmente intrascendente, y tal vez es ahi donde reside su grandeza, en esa carencia de pretensiones que nos lleva a disfrutar sin más de una comedia obscena como ella sola.

La edición en blu-ray saca el máximo partido a un material que se filmó con una cámara encontrada en la basura, y seguramente ofrece la mejor definición a la que llegaremos a verla. Altamente recomendable, eso sí, en versión original, porque sus voces dobladas son un despropósito.

El Puente de los Asesinos

La última de Alatriste

Lo que empezó como una forma amena de inculcar a su hija la afición por la historia y la literatura se ha convertido en una auténtica franquicia ganadora y en la obra insignia de uno de los autores más prolíficos y exitosos de la actualidad española. Arturo Pérez-Reverte, académico de la Lengua Española y maestro de la crítica mordaz en sus columnas semanales, nos sirvió a finales del pasado mes de Octubre la séptima entrega de Las Aventuras del Capitán Alatriste, la segunda después de la película protagonizada por Viggo Mortensen, el gringo que aprendió español en Argentina para luego adaptar su acento a la hora de interpretar dicho papel.

¿Qué nos depara esta nueva misión del valiente capitán? Básicamente, el intento de evitar un asesinato en Venecia, durante la misa de Navidad, que permitiría la imposición de un gobierno favorable al rey católico en esa zona de Italia. La misión es casi suicida pero, para variar, nada se le antoja imposible a un ser tan

Comedia americana de culto, aventuras patrias y música made in Japan. ¿Qué más quieres?



testarudo y decidido como Alatriste, acompañado en esta séptima aventura por el joven Íñigo Balboa, el veterano Sebastián Copons o el peligroso moro Gurriato. Contamos de nuevo con la inestimable presencia del gran Quevedo, encargado de comunicar los detalles de la misión a su amigo Alatriste. Ésta, a su vez, vuelve a formar parte de las maquinaciones del Conde-duque de Olivares, maquiavélico valido del rey Felipe IV. Los versos del mencionado poeta y los de Lope de Vega, Cervantes y Calderón de la Barca adornan la estancia en Venecia de esta suerte de agentes secretos a medida que aumentan el ritmo y la intensidad de la novela, cuando todo apunta a que la conjura podría haber sido descubierta. Recomendada para prácticamente cualquier lector, imprescindible si has leído las anteriores entregas.

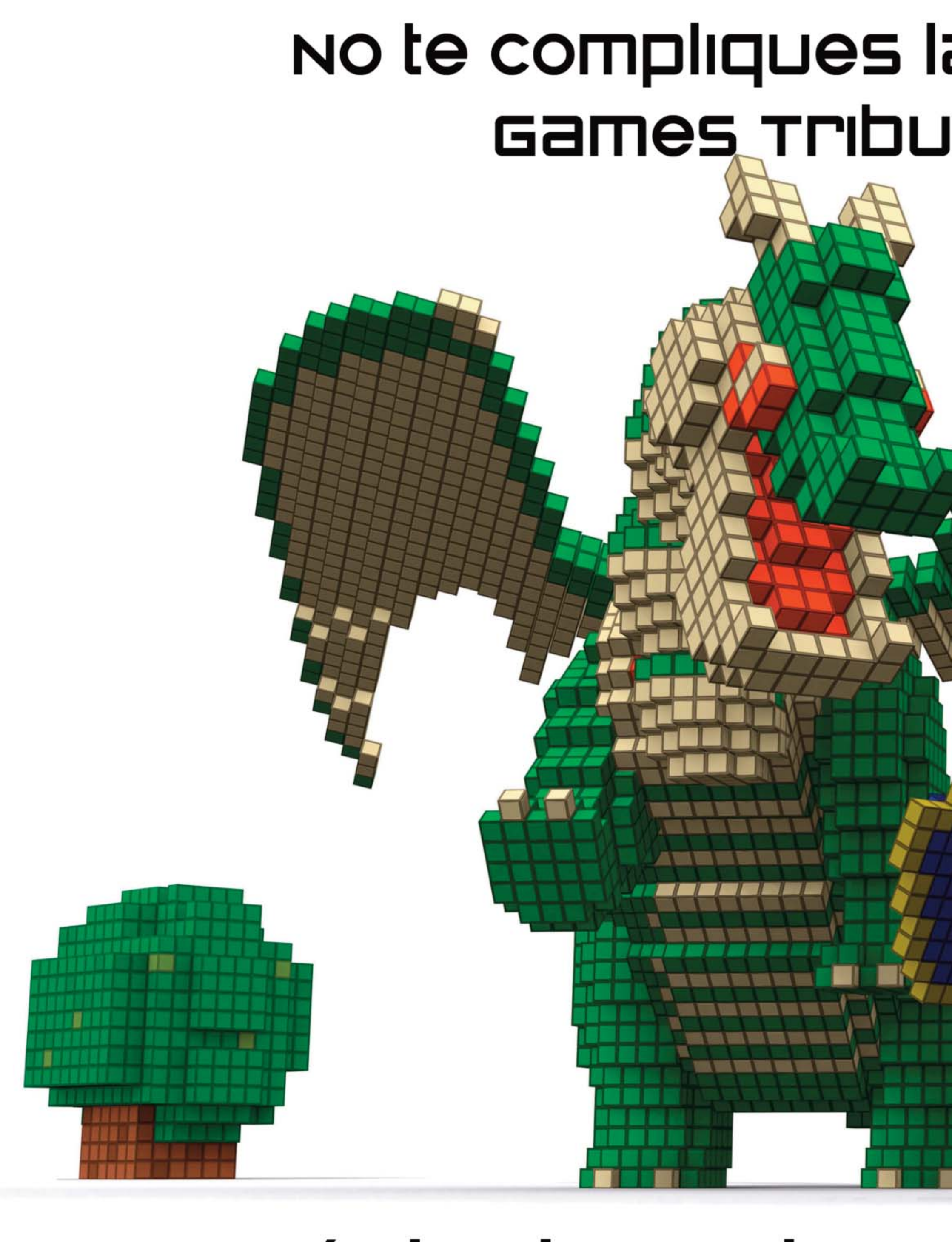
Yoko Kanno y las mil BSO

¿No la conoces? Tranquilo, es normal...



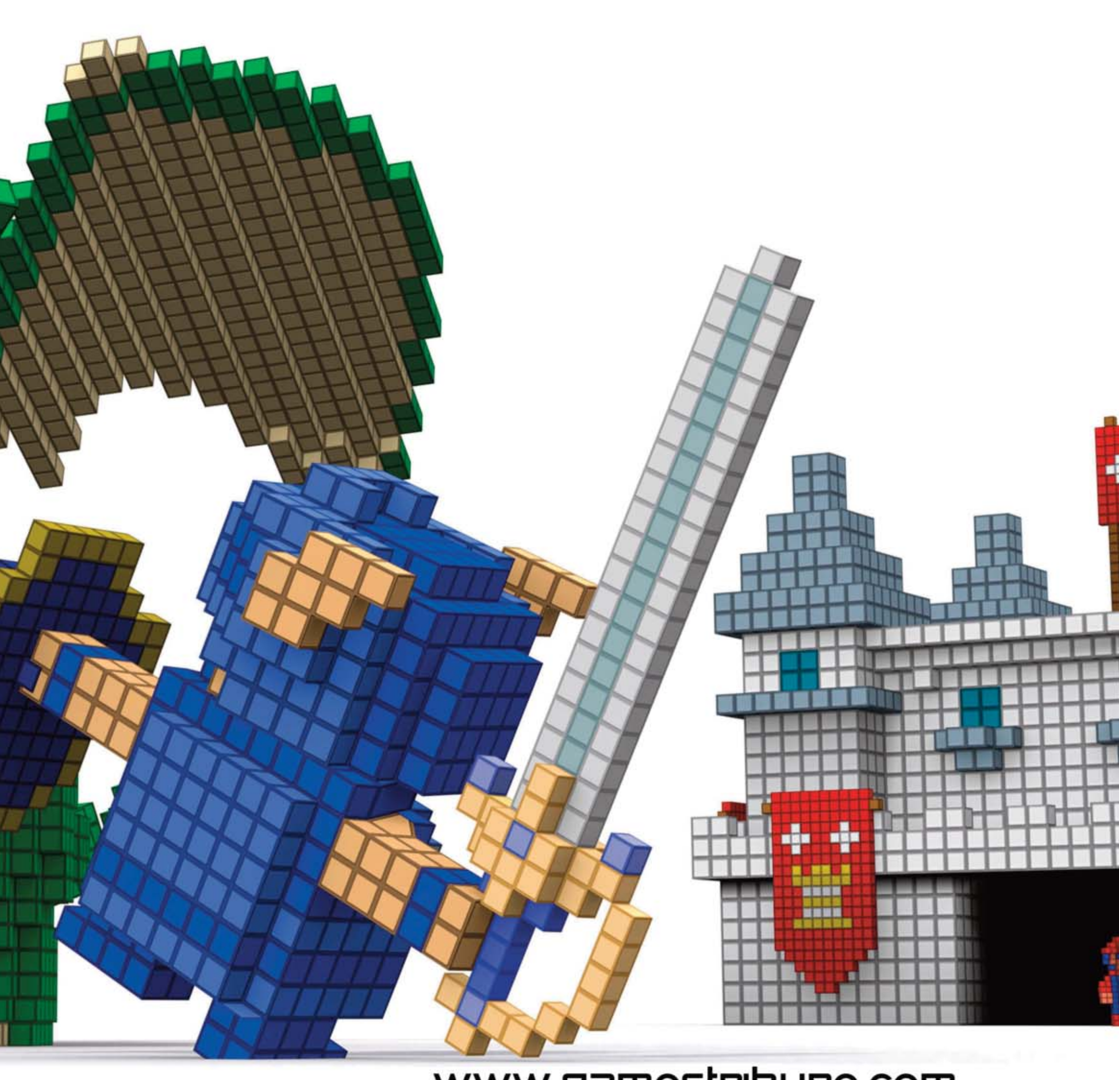
Maldita sea, si es que no sé ni por dónde empezar. Bueno, o tal vez sí: esta mujer es un genio, y no hay más. Estoy convencido de que, si no fuera japonesa, sería internacionalmente aclamada como tal y, posiblemente hasta me habría hartado ya de oír hablar de ella. A sus cuarenta y pocos años, Yoko Kanno es una de las autoras más solicitadas del país del sol naciente. ¿Para qué? Pues sobre todo para crear interesantísimas bandas sonoras para todo tipo de producciones audiovisuales incluso antes de que éstas comiencen a realizarse. Yoko Kanno es músico multidisciplinar, compositora, autora y productora, y entre sus obras más emblemáticas se cuentan las ocho bandas sonoras de Cowboy Bebop (sí, ocho) y las seis de Stand Alone Complex, la serie de Ghost in the Shell (sí esa película que inspiró a los hermanos Wachowski a hacer Matrix). Kanno domina varios instrumentos y es la líder de la enorme banda Seatbelts, cuyo principal éxito han sido los conciertos en los que interpretan temas de la mencionada Cowboy Bebop. En sus bandas sonoras encontramos composiciones clásicas, jazz, blues, música electrónica y étnica de diversos tipos, pero ella no hace distinciones: le describen una futura escena sin guión definido y empieza a imaginar lo que sonaría bien durante su transcurso. Y claro, así salen cosas como el episodio piloto de Stand Alone Complex, para llorar de placer, oigan...

CARLOS OLIVEROS



encuéntrala cada m

a vida para leer tu
ne magazine



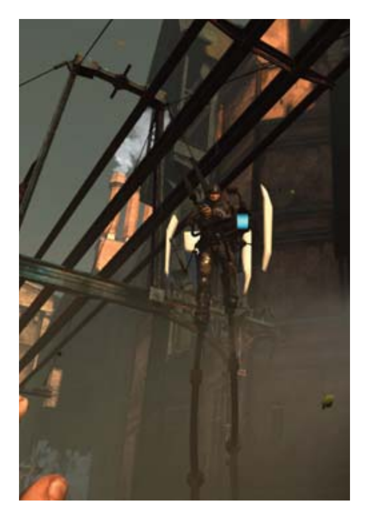
es en nuestra web!



Dishonored

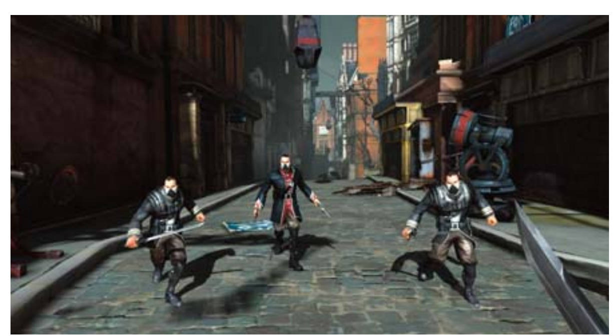
Cuando solo queda luchar por tu vida

Cuando tuvimos la oportunidad de probarlo en la pasada GamesCon, ya nos quedamos prendados de él. Ahora el tic tac del reloj marca el 2012 como fecha de salida de un juego que va a dar mucho de qué hablar



En un Londres paralelo, donde pasado victoriano y futuro aún por descubrir se funden como escenario, algo atenta la por entonces paz inquebrantable de su ciudadanía. Corvo, un famoso asesino y custodio de la Emperatriz, ve como ésta languidece sin vida entre sus manos. Aún no sabemos por qué. Y no hay tiempo para buscar respuestas. Somos la única persona con vida que aun sostiene su fría mano en el momento en el que somos interrumpidos por la Guardia Real. No hay tiempo para explicaciones. Y más pronto que tarde seremos juzgados como lo que somos. No hay tregua. Hay que huir. Luchar por mi vida. Y correr en busca del verdadero responsable. El que ha movido los hilos. Aquél que nos ha tendido esta trampa. Y por si fuera poco, una extraña plaga está comenzando a sitiar a la población.

Dishonored llega desarrollado por Arkane, bajo el mecenazgo de Bethesda. Una clara muestra de que lo que nos espera no es una simple apuesta por pasar el rato. Detrás, entre los responsables encontramos antiguos integrantes de equipos de desarrollo de re-



No somos un personaje normal. Gozamos de una serie de poderes que ningún otro mortal posee. Somos asesinos

nombre, como Raphael Colantonio, ligado a Dark Messiah of Might and Magic o Bioshock 2. Así como Harvey Smith (Deus Ex) o Viktor Antonov, donde pudimos ver en Half Life 2 buena parte de su buen hacer. No es un equipo de novatos. Están acostumbrados a crear juegos en primera persona donde la exigencia va más allá de poner el punturo sobre la cabeza de turno del enemigo a abatir.

Es precisamente esta búsqueda de la libertad una de las señas por las que el estudio quiere que su juego acabe siendo recordado. Su ideal no es buscar la revolución. No es ofrecer una experiencia innovadora que se aleje de todo lo que hemos podido ver hasta ahora. No. Sus directrices van más encaminadas en lograr casar con éxito mecánicas y situaciones que funcionan y han funcionado bien en juegos del mismo estilo. Y todo bajo el paraguas ya mencionado de ofrecer un entorno abierto y libre al jugador.

El escenario por el que nos movemos obviamente contiene ciertas limitaciones espaciales. Y a buen seguro que acabaremos por toparnos con ellas en cuanto profundicemos en las particularidades que el personaje ofrece.

Dishonored no pretende romper moldes. Su apuesta va más encaminada a buscar el cómo casar las diferentes mecánicas que sí funcionan en otros títulos. No hay una forma concreta de completarlo. La libertad es total

Porque si algo podemos decir de Corvo es que no es alguien que podamos catalogar como normal. No son pocos los poderes sobrenaturales de los que puede hacer gala. Tan solo diremos dos de ellos y porque han sido filtrados ya de forma

Corvo es un legendario asesino y custodio de la Emperatriz. ¿Su crimen? Verse involucrado sin saberlo

pública: El doble salto y la capacidad de teletransportarse en líena recta. Muchas de las inquisas sobre la libertad a la hora de movernos han centrado su foco precisamente en estas posibilidades. El poder gozar de estas ventajas, de alguna manera podía suponer limitarnos al ofrecernos tanta libertad. Un concepto antagónico que tiene su clara muestra en el ejemplo de que si hacemos doble salto, en algún momento vamos a encontrar los límites físicos del escenario. Sin embargo los desarrolladores consideran que este sería el menor de los problemas a los que el jugador debería enfrentarse.

Con esta amalgama de posibilidades que sobre el papel el juego puede llegar a ofrecer, va a incidir mucho nuestra propia forma de abordar el desafío. Si tomamos el más próximo y claro referente, éste podría ser el último Deus Ex. Si recordamos, en él podíamos ir a pecho descubierto eliminando cada amenaza que se interpusiera en nuestro camino. O bien optar por el sigilo. Un concepto similar, pero en boca de sus responsables, más desarrollada es lo que quieren llegar a ofrecer. El juego tiene un principio y un final. Pero la forma

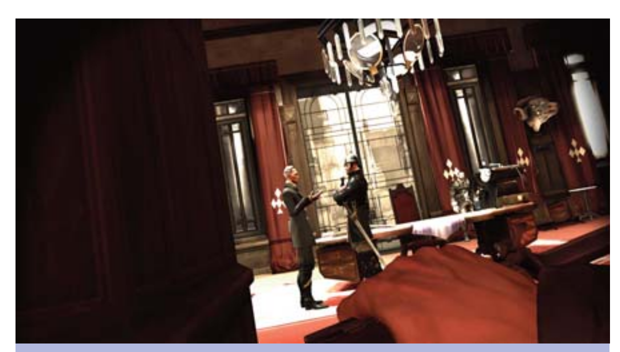


El escenario nos lleva a un Londres que mezcla la época Victoriana con un futuro que aún está por llegar









Dishonored es un juego en primera persona, pero con unas posibilidades realmente sustancionsas y cuantitativas

que elijamos para llegar hasta él va a depender completamente de nosotros. Hasta el punto que se ha llegado a asegurar que en un caso extremo podríamos plantearnos el completar el juego sin tener que matar absolutamente a nadie. Muy dificil, pero la propia estructura del juego así lo permitiría.

Otro de los aspectos en los que el estudio se ha mostrado particularmente orgulloso ha sido en el trabajo empleado para dotar a todos los personajes de personalidad propia. El palabras entendibles, los guardias y demas elementos que nos persiguen actúan y reaccionan ante estímulos normales. No tienen maniobras de comportamiento prefijadas. No hacen patrullas de detección y eliminación y ni tan siquiera pueden estar siempre en los mismos lugares. Si optamos por la fórmula del sigilo es donde probablemente acabemos disfrutando más de todas las bondades que ofrece. Pero para poder usar esta rama, va a haber que tirar de ingenio. Y probar y probar hasta dar con la tecla.

Valoración:

Si atendemos al curriculum de la gente que está detrás de Dishonored podemos estar ante uno de los juegos que a buen seguro más darán que hablar en el próximo año. Cierto es que aun es muy pronto para augurar su éxito o fracaso. Pero de todo lo que pudimos probar en la GamesCon fue lo que más nos llamó la atención.

Dishonored es un juego que sin ser diferente, logra algo realmente dificil como es el mostrarse alejado de los cánoes actuales que dictaminan lo que debe ser un juego en primera persona. Y ya solo por eso, por esa búsqueda de la entidad propia, ya merece ser tenido en cuenta. Que luego salga bien o mal, ya es otra historia. Al menos nadie les podrá echar en cara que no lo han intentado.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

The Last of Us

El "tapado" de Naughty Dog

La ceremonia de los VGA volvió a mostrar una exclusiva, que en esta ocasión sorprendió a propios y extraños, sacando a la luz el nuevo trabajo de Naughty Dog. El cual ya a causado unas enormes expectativas a jugadores de todo el mundo

Los rumores lanzados antes de los VGA, más concretamente después de las declaraciones de su presentación, el cual decía que Sony iba a presentar una IP totalmente nueva y espectacular, daban como favoritos en las "quinielas" a una especie Smash Bros con personajes de Sony y que sería desarrollado por Sony Santa Mónica o Naughty Dog.

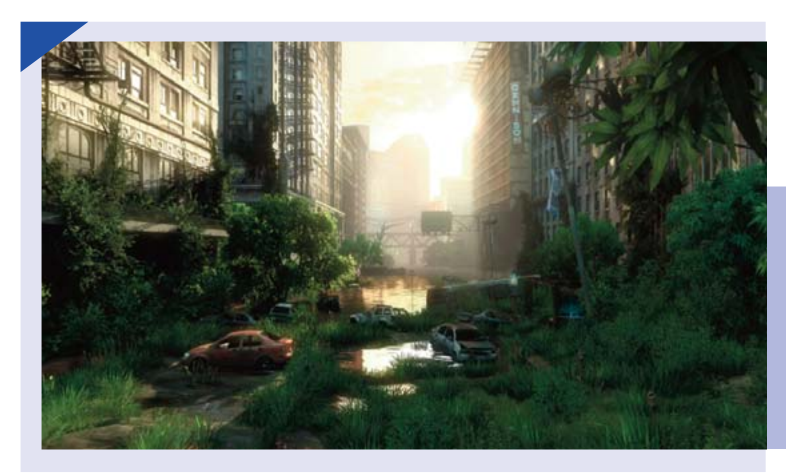
Después de unos videos que salieron a la luz días antes de la entrega de premios, uno de catástrofes mundiales y otro de un hongo que dominaba a



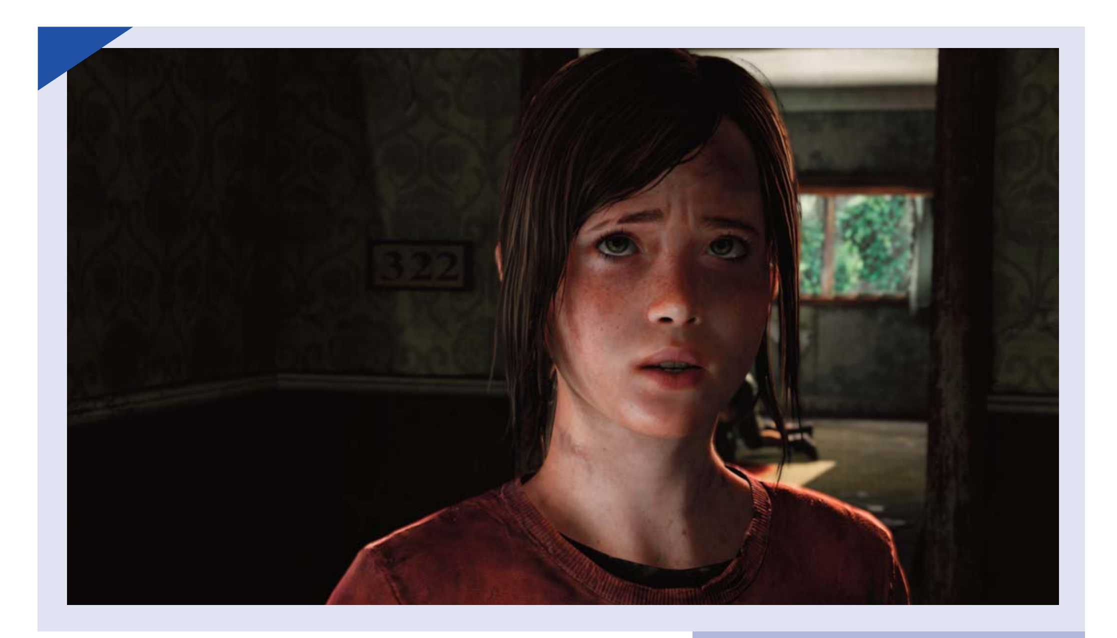
Los enemigos nos podran acechar en cualquier momento y no solo eso, al parecer si nos descubren nos perseguiran para poder alimentarse

una hormiga se difuminó la idea de ese “Smash Bros”, creando así una mayor expectación.

Entonces llegó el 10 de Diciembre y por fin pudimos salir de dudas. Los rumores solo acertaron, en parte, en una cosa: Naughty Dog estaba detrás del proyecto. El juego se presento con un sorprendente tráiler realizado con el motor gráfico del juego, uno de esos videos los cuales ves y lo primero que piensas una vez acabado es que debes ponerlo de nuevo porque acabas de darte cuenta que uno de esos proyectos únicos acaba de pasar por tus ojos. En poco más de dos minutos y medio podremos ver un hombre de mediana edad y una chica de catorce años que se encuentran en lo que bien podría ser un hotel, totalmente descuidado y derruido, donde conviven con personas muertas y mutiladas y parajes ensangrentados. Escuchamos sonidos sobrecogedores como si de muertos vivientes se trataran y observamos como ambos personajes deben enfrentarse a seres infectados que han perdido el control y buscan la sangre. Finalmente nuestros ojos se transportarán hacia el exterior y veremos calles desoladas, coches abandonados y ausencia a pri-



Los escenarios estarán plagados de vegetación, eso si la desolación de un mundo postapocalíptico estará presente a lo largo del juego



mera vista de cualquier rastro de vida humana.

De él pudimos saber que llevan unos dos años de desarrollo, prácticamente comenzaron al término de Uncharted 2. Lo que más nos ha llamado la atención es el secretismo con el que se ha realizado el desarrollo del mismo hasta su presentación, de lo que podemos deducir que el estudio tiene grandes ambiciones con él.

Centrándonos en las declaraciones del equipo vamos confirmando distintos datos.

Los protagonistas serán Joel y Ellie, una niña de 14 años y un hombre, que no serán padre e hija. Según Neil Drukmann, director creativo del proyecto, la pequeña Ellie será la única opción de redención para Joel. Estaremos en un "nuevo mundo" donde a primera vista prácticamente parecen no quedar con vida seres humanos y nos encontraremos vagando solos por las calles, pero nos daremos cuenta de que nos perseguirán tenebrosos enemigos, infectados por los hongos, que harán que pese a estar en un contexto de soledad nunca nos sintamos tranquilos ni seguros y tengamos que ejercer un continuo movimiento Nómada. Pero no queda ahí la cosa, si no que "En The Last of Us lo importante será el camino, la especial relación que se establezca entre Ellie y Joel, más allá de lo terrible que sea la amenaza que los rodea y las acciones que tendrán que llevar a cabo para sobrevivir."

También que beberá de las raíces de Enslaved, aquí también tendremos una pareja de personajes en un entorno ciertamente apocalíptico y todo debido a que Mark Richard, diseñador jefe de Enslaved, forma parte ahora de Naughty Dog y del

Ellie será una redención para que Joel pueda volver por el buen camino y desquitarse de sus malas acciones

equipo de trabajo concreto de este proyecto.

Como hemos comentado antes el video mostrado “in-engine” nos va dando una idea de la calidad gráfica que tendrá el juego, con un nivel de detalle superrealista que probablemente supere a lo visto en Uncharted 3.

Otro apunte que pudimos conocer es que no se trata de un Survival a la vieja usanza, puesto que en declaraciones de Straley dice que el juego “tiene un poco de todo: terror, acción, aventura y disparos. No podemos decir que sea un Survival Horror o un juego de acción. Lo mismo estamos creando un nuevo género. A nosotros nos gusta llamarlo 'Survival Action”.

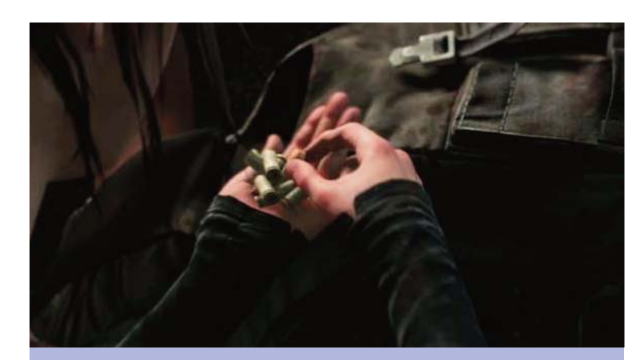
A parte de esto, se confirma que la toma de decisiones estará presente a lo largo de la historia así como la investigación será una parte importante, llegando a tener más libertad que en Uncharted pero de una manera más “controlada” respecto a la que pudiera dar un Sandbox.

Otro aspecto que habrá que tener en cuenta es el apartado sonoro, el cual estará tratado con extremada delicadeza. De ello podemos dar fe ya que contará con la colaboración de Gustavo Santaolalla, para el que no le conozca, este compositor argentino ha ganado dos premios Oscar por sus trabajos con las bandas sonoras de Brokeback Mountain y Babel. El cual ha comentado que aceptó participar en el proyecto porque The Last of Us no será el típico juego al uso. Del cual destacó la gran importancia de la historia del mismo.

Con todo lo comentado anteriormente no es de extrañar el furor que está causando en todas las redes sociales y foros de la red. En los cuales cada nueva información es esperada como “agua de mayo”.



Al parecer no solo tendremos a los “infectados” como enemigos, sino que también tendremos la amenaza de los supervivientes



Da la sensación que la exploración será vital, puesto que en un mundo donde todo escasea hay que aprovechar todo lo que se encuentre

Valoración:

Hablar de Naughty Dog es hablar de calidad y de buen hacer. Es increible como este equipo ha podido conseguir un nivel tan alto de Hype con sólo un trailer de 2 minutos, pero viniendo de quién viene es normal.

Nosotros, con lo poco que hemos podido ver, nos mostramos impacientes por que vayan apareciendo nuevos detalles y videos in-game del juego.

Sin duda es un juego que ha dejado en la sombra a los distintos bombazos que se anunciarón el gala en la que este se presento,como pueden ser el esperado Diablo III algo que es digno de mencionar.

TEXTO: JORGE SERRANO





Gotham City Impostors

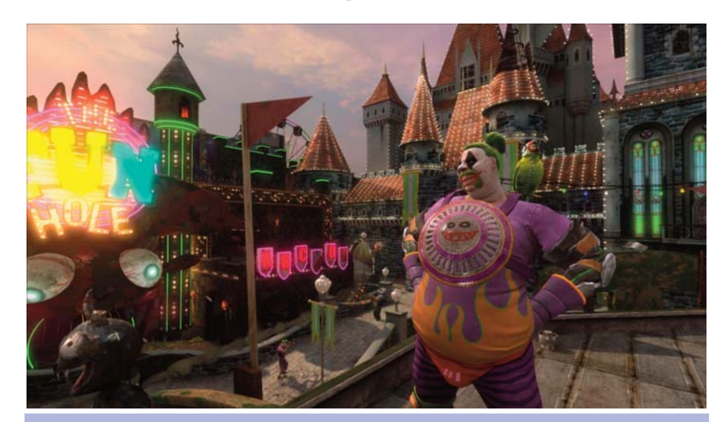
¿Bats o Jokerz?

Tras el sobresaliente Arkham City Warner Bros lanza el próximo mes Gotham City Impostors, un título de acción multijugador más informal y alocado que el antes mencionado que intentará hacerse un hueco en un género saturado

Los encargados de expandir el universo Batman son la gente de Monolith, creadores de títulos como F.E.A.R y Condemned y que ahora se atreven con un título multijugador de acción en primera persona ambientado en la ciudad del Caballero Oscuro.

Gotham se encuentra divida en dos bandos, uno formado por gente que comparte los ideales de Batman y otro por fanáticos del Joker que lucharán entre sí para defender los actos de sus respectivos ídolos.

La personalización será uno de los apartados más importan-



Nuestro personaje será totalmente personalizable. Voz, físico, maquillaje, ropa, armas, accesorios... Todo se puede cambiar al gusto del jugador

tes del título, ya que nos permite modificar prácticamente todo: la vestimenta del personaje, su físico, gadgets, el tono de la voz, el maquillaje... Algunos de los gadgets ya los hemos visto en Arkham Asylum y Arkham City, como el gancho, que nos permite desplazarnos apuntando a una superficie concreta. Otro es el ala delta, para saltar desde un lugar elevado y planear hasta otra zona. Múltiples posibilidades para crear un guerrillero.

Gotham City Impostors ofrece cinco modos de juego. El primero de ellos, Tutorial, nos enseñará todas las posibilidades de personalización que hemos visto antes y el objetivo de los diferentes modos de juego, entre otras cosas. En el modo Desafíos tendremos que aprender a usar todos estos aparatos para cumplir los retos que nos propone, pues deberemos recoger ciertos items en menos del tiempo indicado.

Los tres modos multijugador son Team Deathmatch, Fumigation y Psych Warfare. El primero de ellos es el clásico combate a muerte por equipos de seis jugadores donde gana el que más muertes consiga cuando se acabe el tiempo o el que llegue primero a las 50 bajas. Fumigation es similar al modo Rey de la Colina de Gears of War. Aquí tendremos que tomar el control de alguna de las tres bases repartidas en el mapa durante el mayor tiempo posible para que se incremente nuestro marcador. Ganará el equipo que alcance el máximo de puntos o el que más haya obtenido cuando se termine el tiempo. Por último Psych Warfare nos propone hacer una guerra psicológica a nuestro adversario mediante unos megáfonos repartidos por el escenario. El objetivo es hacerse con el control de una batería durante 30 segundos para que nuestros megáfonos emitan mensajes que levanten el ánimo de nuestro equipo y hundan la moral del adversario durante unos segundos. El equipo que la conecte y aguante sumará un punto.



Los gadgets añadirán dinamismo y verticalidad a la acción, pues algunos nos permitirán desplazarnos a cualquier superficie





Valoración:

Monolith apuesta por un título multijguador de acción en primera persona para aumentar el catálogo de título de Batman. Gotham City Impostors recuenda a juegos como Team Fortress 2, pero ofrece una apuesta jugable más dinámica y vertical gracias a la variedad de artilugios.

Sus posibilidades de personalización y modos de juego son los puntos fuertes de este título que estará disponible a partir del 10 de enero en PC, Xbox Live Arcade y PlayStation Network por 1200 Microsoft Points o 15€.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS





Syndicate

Reinventando el clásico de Bullfrog

Cuando EA anunció el retorno del clásico Syndicate, muchos fuimos los que nos frotamos las manos pensando en una versión actualizada del clásico de Molyneux. Pocos pensamos entonces que volvería en forma de shooter

Pero es lo que tenemos en esta generación, las compañías no están por arriesgar y la apuesta más segura parece la de los FPS. El Syndicate de Starbreeze Studios (autores de los juegos de The Chronicles of Riddick y The Darkness) tomará de los originales el nombre y la ambientación, poco más. Lleva la acción a 2069, tres grandes corporaciones (Eurocorp, Cayman and Global y Aspari) controlan el gran negocio de la guerra. Nosotros encarnaremos a Miles Kilo, un prototipo de agente con el que se está experimentando la posibilidad de mejorar su rendimiento a través de implantes. ¿No nos suena esto a algo reciente? Sí, Syndicate recuerda peligrosamente a Deus Ex Human Revolution, no solo en la trama sino incluso en los diseños de algunos de los escenarios que se han mostrado y el tono dorado de las paletas de colores empleadas, aunque en este caso no sean exagerados. ¿Copia? ¿plagio? No, simplemente son dos sagas que beben de la moda cyberpunk que trajo consigo Blade Runner y algunas otras películas del mismo tipo. ¿Es coincidencia que reaparezcan las dos franquicias tan próximas en el tiempo? Cada uno puede pensar lo que quiera, pero es indudable que Syndicate se anunció antes de comprobar el buen resultado comercial y de crítica del excelente Human Revolution.

La obra de Eidos Montreal puede servir a la gente de Starbreeze como referencia en cuanto a buscar una identidad propia que permita sobresalir en la inmensa cantidad de shooter en primera persona que pueblan las estanterías de las tiendas de videojuegos. Y en ello aseguran que están, prometen una historia

a la altura de la mejor película futurista. Para ello se ha contratado a Richard Morgan, un afamado y premiado novelista británico de ciencia ficción y fantasía, que ya colaboró con Electronic Arts en el Crysis 2 de Crytek.

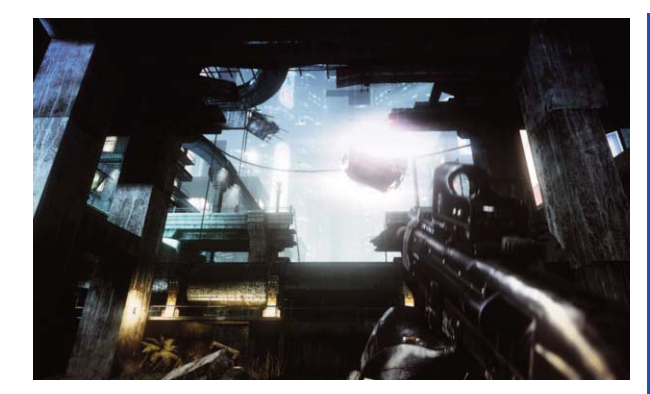
Syndicate promete ser mucho más que solo un juego de tiros en primera persona. Aunque no llegue al nivel de libertad de acción que Human Revolution permite, quiere proporcionar al jugador una ambientación y una trama por encima de la que suelen ofrecer los FPS, una trama que el jugador irá descubriendo poco a poco y que le mantendrá enganchado al juego hasta que lo termine. La inclusión de puzles, interacción con personajes y escenarios y la gestión de inventarios estarán presentes en el juego, lo cual lo desmarca de los FPS puros al uso.

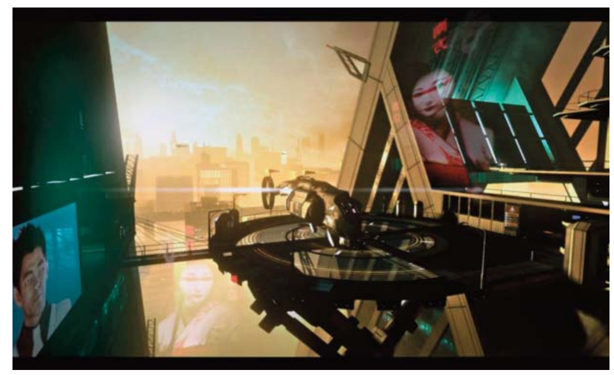
Una novedad importante es que Syndicate permitirá el juego cooperativo de hasta cuatro jugadores simultáneos, cada uno controlando a un miembro del equipo de Miles, con especialidades y habilidades muy diferentes entre ellos.

Syndicate llegó a las tiendas en 1993, su expansión American Revolt solo unos meses despues y Syndicate Wars en 1996. Ese mismo año se lanzó la recopilación Syndicate Plus con todos ellos

La banda sonora será una parte muy importante de esa ambientación con la que se pretende envolver al jugador, para ello se utilizarán remezclas de los excelentes temas que Russell Shaw compuso para los títulos originales y se compondrán algunas otras nuevas para el juego.

Pero no podemos olvidar que Syndicate será un shooter en primera persona, y ahí los aspectos técnicos mandan. El buen hacer de los suecos de Starbreeze Studios en títulos como los juegos de The Chronicles of Riddick o el injustamente olvidado The Darkness (con cuya secuela competirá directamente) pueden ser una garantía de un buen trabajo. Lo que se ha mostrado hasta ahora tiene un aspecto notable aunque con puntos claros a mejorar. La mezcla de Deus Ex, Blade Runner y Mass Effect que parece el juego puede resultar en un conjunto muy espectacular o en una amalgama sin personalidad dependiendo del trabajo final del estudio desarrollador.





Valoración:

Hay dudas acerca de la apuesta de Electronic Arts. A los jovenes jugadores de FPS no les suena para nada la saga Syndicate y a los que jugamos los títulos de Bullfrog no nos hace demasiada gracia el cambio de género. Debemos ser inteligentes y valorar este nuevo Syndicate en función de lo que ofrezca y dejarnos de prejuicios y nostalgias que no llevan a nada. Espero que Starbreeze Studios mantenga el buen nivel de sus últimos trabajos y nos ofrezca de la mano de EA un título que nos sorprenda tanto como Deus Ex: Human Revolution, con el que tiene tantos paralelismos.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN



The Darkness II

El poder de la oscuridad

Cuatro años después del notable The Darkness, 2K Games vuelve con nuevo estudio y nueva entrega para continuar la adaptación de la obra de Marc Silvestri. Jackie Estacado regresa acompañado de su querida oscuridad

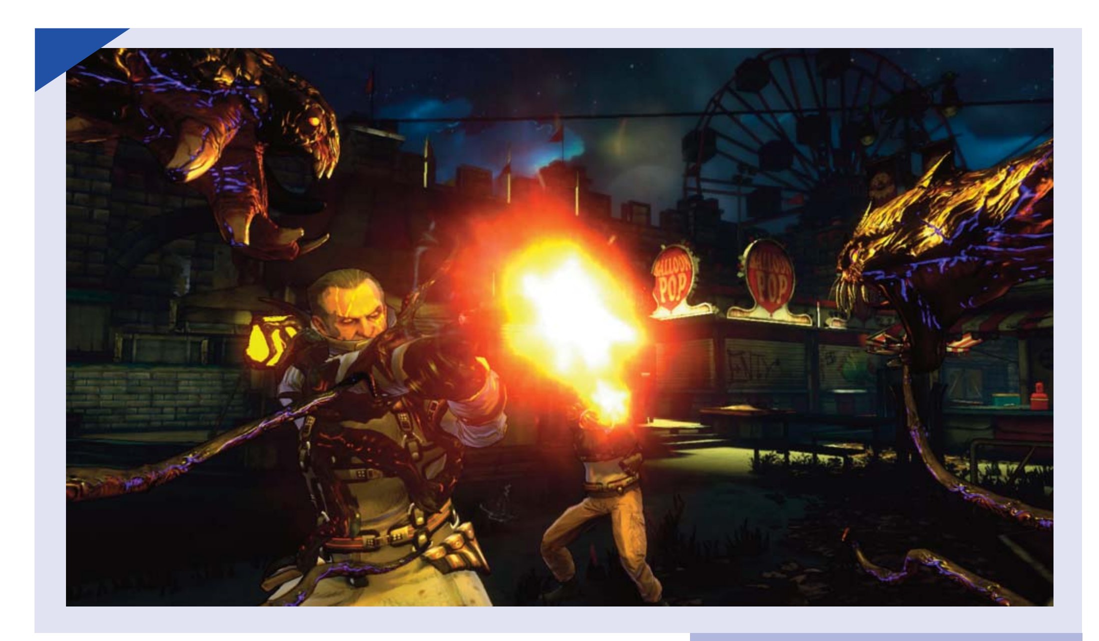
The Darkness II está ambientado dos años después del final de la primera entrega y volvemos a tomar el control de Jackie Estacado y sus poderes de oscuridad, pero esta vez seremos miembros de una de las familias mafiosas más importantes de la ciudad, los Franchetti. Pero su impresionante poder y el de sus colaboradores no será suficiente para que otra organización, conocida como La Hermandad, quiera hacerse con las habilidades de Jackie.

El estudio encargado del desarrollo es Digital Extremes, compañía que ha trabajado en Unreal Tournament y BioShock, y que apuesta por mantener una ambientación siniestra, oscura y con toques fieles al cómic original. Este apartado, el gráfico, es uno de los más característicos, pues usará un estilo similar al utilizado en Borderlands y que, sin duda, le diferenciará de otros títulos del mismo género.

Vendettas

Una de las bazas más importantes es el modo cooperativo para hasta 4 jugadores llamado Vendettas. Esta modalidad online ofrecerá un argumento diferente al de la campaña principal, con una trama paralela y cuatro nuevos protagonistas entre los que poder elegir. Estos cuatro protagonistas tienen diferentes poderes de la oscuridad y van acompañados por un arma de fuego y un arma secundaria dependiendo del personaje. Si escogemos a Jimmy Wilson portaremos un hacha en nuestra mano izquierda que podremos utilizar como boomerang; una pistola con diferentes poderes en el caso de Shoshanna; un bastón para el doctor J.P. Dumond; y una mortífera katana para Inugami.

La variante cooperativa in-



cluye una modalidad más ligera y simple. Se trata de Hit Lists, el cual nos propone misiones como eliminar a determinados objetivos de La Hermandad.

Los poderes de los protagonistas, incluido Jackie, pueden ser potenciados mediante las esencias de oscuridad. Conseguiremos estos elementos a lo largo de la campaña y podremos potenciar sus poderes a través de un completo menú que nos mostrará las habilidades de nuestro personaje. Algunas de las habilidades son temporales y otras permanentes, como la posibilidad de recuperar munición tras eliminar a un rival.

The Darkness II estará disponible para PC, PS3 y Xbox 360 el 10 de febrero de 2012.

Su apartado artístico será uno de los elementos diferenciadores gracias a su estilo cómic

Las serpientes seguirán siendo el principal poder de Jackie, aunque podremos conseguir otros si utilizamos las esencias de oscuridad

Valoración:

2K Games espera repetir el éxito de la primera entrega pese al cambio de desarrolladora. Digital Extremes, quien ha trabajado en sagas como Unreal Tournament, BioShock y en juegos como Dark Sector, espera mantener el estilo oscuro y siniestro que caracteriza a la obra de Marc Silvestri.

El modo Vendettas para hasta cuatro jugadores es uno de las novedades de esta entrega, ofreciendo un par de horas de juego extra con una historia paralela.

Jackie Estacado regresará el próximo 10 de febrero de 2012.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Catherine

Atlus se supera con creces



Ambientado en el universo de la exitosa serie Persona, puede que Catherine sea la mezcla de géneros más original y efectiva que hayamos visto en muchos años, y promete hacerse un nombre como obra maestra de Atlus

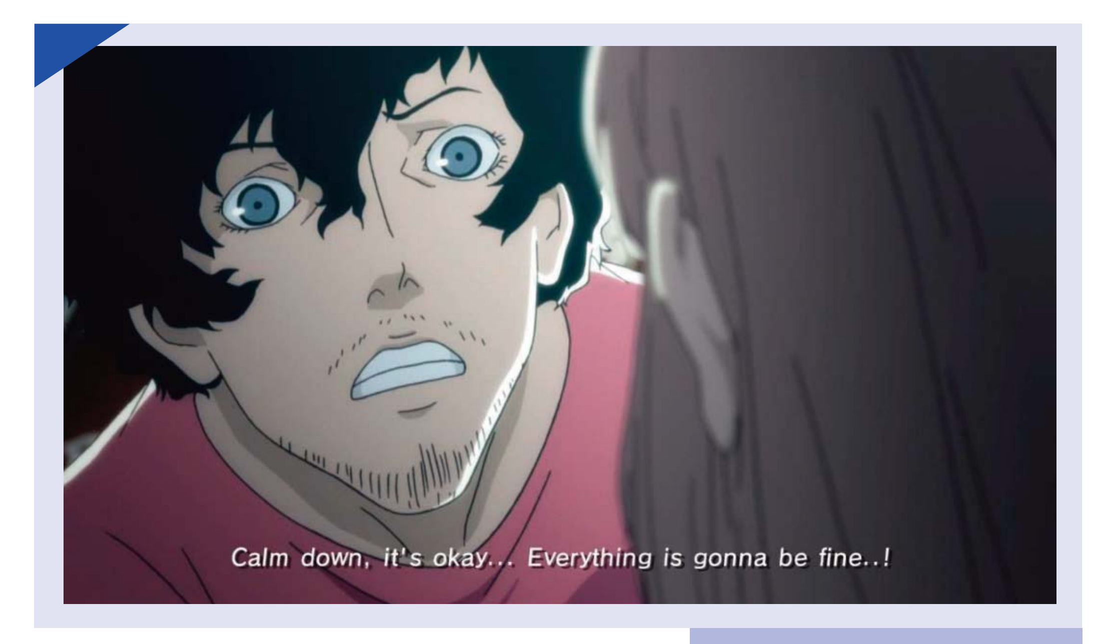
ATLUS es una compañía con una trayectoria bastante curiosa. La mayoría de la gente sabe que SEGA, Nintendo, Konami y EA son creadoras de Sonic, Mario, los "PES" y los Sims respectivamente... pero es raro que alguien de la calle o un simple jugador aficionado y casual sepa mencionar un solo juego de la primera compañía arriba nombrada. ¿El motivo? Su éxito en ventas siempre ha sido bastante discreto.

Sin embargo, la saga "Persona", sobre todo la cuarta entrega, ha gozado de un éxito en críticas francamente notable. El problema residía en que estos juegos estaban casi exclusivamente dirigidos al público japonés, a pesar de que, entre los occidentales entendidos, siempre se le menciona con cariño y alabanzas a partes iguales.

Pues Catherine también cosecha a partes iguales, pero polémica y admiración.

Con una historia enmarcada en el universo del Persona 3 y 4, nos pondremos en la piel de Vincent, un adulto joven simplón, con un trabajo normal, una vida normal y una relación sentimental cómoda y monótona con una buena mujer. Hasta que conoce a una chica que se le antoja irresistible: descarada, exuberante, sugerente, tremendamente sexual, enigmática y bastante destapada cuyo nombre, casualmente, es el mismo que el de su novia salvo por la primera letra. Esta es Catherine.

En ese momento nuestro protagonista, no diré héroe porque el título le viene un poco grande, comete el desliz que todos nos imaginamos y comienza a remorderle la conciencia de tal manera que tiene alucinaciones, no es capaz de dormir y, cuando lo hace, tiene las pesadillas más extrañas que podemos imaginar, con bebés gigantes, ovejas con corbata, esca-



leras interminables con ojos que se mueven en los peldaños, chillidos penetrantes y mil cosas peores. Creedme, mis palabras apenas reflejan lo sórdido y morboso de las escenas.

El caso es que el juego es bastante inclasificable. Si bien está claro que no es una aventura de acción, tampoco es de plataformas. Sin embargo tampoco es un RPG o una aventura gráfica al uso. ¿Cómo lo llamaríamos? Pues como afirman sus creadores, es un "juego de rol conversacional con un sinfín de puzles por resolver y salpicado de macabras plataformas y virutas de erotismo y survival horror".

El juego se mueve en cell-shading impecablemente tratado y podremos decidir en todo momento qué hará Vincent, ya que las decisiones tomadas tendrán una importancia capital en el desarrollo de la trama. Además todo será narrado con escenas de "anime" perfectamente (valga la redundancia) animadas.

En cuanto al apartado sonoro, al menos en la versión japo, contamos con voces de renombre en el mundo del anime como Takehito Koyasu (Radamantis de Wyvern en Saint Seiya, Mwu La Flaga en Gundam Seed) y la banda sonora corre a cargo del gran Shoji Meguro, cuyos trabajos pudimos disfrutar en las entregas anteriores de "Persona" y es realmente excepcional.

¿Qué camino tomará Vincent? ¿Tratará de reconciliarse con su Katherine? ¿Se dará a la lujuria con Catherine? ¿Le pasarán factura las alucinaciones? ¿De quién es el cadáver que se aprecia en el tráiler que tanto se le parece? ¿Habrá alguna otra relación con la saga Persona? ¿Será una de ellas la P*****a de la otra?

Secuencias animadas que nos recordarán a las series japonesas más modernas

Valoración:

Vamos a tener que esperar a Febrero para responder a todos los interrogantes que nos plantea, pero lo que está claro es que Catherine ha sido todo un éxito en Japón y que la mezcla de géneros y su absorbente argumento serán sus mejores bazas. Yo ya estoy ansioso.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

SPACE CARGO 351

Solve puzzles in sci-fi environments. You will have to squeeze your brain to solve the increasing difficulty levels.

★ Sci-Fi ambientation and OST

★ High quality graphics and big resolution support

★ JoyPad Support for using your iPhone or iPod Touch like a classic control gamepad.

★ 32 puzzles along 4 levels of difficulty









AVAILABLE FOR DOWNLOAD
HTTP://WWW.SPACECARGO351.COM







atomic flavor - info@atomicflavor.com - www.atomicflavor.com

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

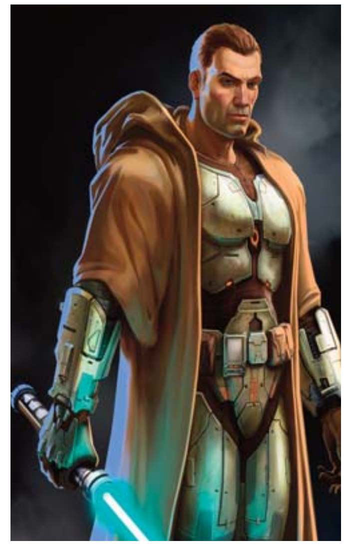


desarrolla: bioware · **distribuidor:** ea · **género:** mmorpg · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 54,90 € · **edad:** +12

Star Wars: The Old Republic

Una “space opera” multimasiva y online

Tras varios “E3” cautivando auditorios, sale por fin al mercado la última propuesta de Bioware, y probablemente la más ambiciosa de su historia. La saga de Star Wars regresa al género de los MMO, y lo hace con fuerza.



Muy pocas veces nos hallamos ante un proyecto de tal envergadura como este. Tras más de tres años y medio de desarrollo, Bioware nos trae su propuesta de MMO. Una propuesta atípica en unos aspectos, y demasiado convencional en otros tantos. Sirviéndose de la ambientación de la archiconocida saga de George Lucas para atraer la atención de los jugadores en un género que empieza a sobresaturarse.
¿Logrará sobrevivir a su propio hype?

Grandes aciertos

Tradicionalmente el género de los MMOs ha sido territorio hardcore por la cantidad de tiempo que requerían y la dificultad exponencial de sus desafíos. No obstante, el enfoque de Bioware para su título ha sido inteligente. A nivel jugable, la curva de dificultad asciende paulatinamente, de tal manera que los neófitos en el género estén centrados y orientados desde el primer minuto de juego, sin tener que preocuparse de nada más que seguir las misio-

Aunque el juego no supone la “revolución” prometida, si que trae algunas innovaciones importantes y muy interesantes

nes y disfrutar de los diálogos. En segundo lugar, pero no menos importante, SWToR nunca penaliza al jugador: Si este muere no perderá puntos ni créditos. Si en una instance (aquí llamadas flashpoints) el grupo es derrotado, continuarán por donde se quedaron sin necesidad de regresar al principio. O el hecho de enviar a tus tripulantes a hacer misiones de “craft” mientras tú te dedicas a cosas más interesantes. Esta estrategia incentiva al jugador a continuar, y evita la frustración a toda costa.

Otro punto a favor y una de las grandes innovaciones del título es la narrativa. Aunque las misiones siguen siendo de “recadero” como cualquier MMO, el guión está cuidado al extremo, se nota profundamente el sello “bioware”. Y antes, durante y después de las quest, se sucederán conversaciones en las que podremos intervenir y efectuar nuestras elecciones (Incluso si hacemos una misión en grupo, todos los jugadores del grupo podrán ser partícipes de la conversación). La interfaz es muy similar a la de Mass Effect durante estos diálogos, solo que algunas decisiones conllevarán ganar puntos del reverso luminoso/tenebroso de la fuerza. El alineamiento altera el aspecto de nuestro personaje al igual que en la saga fable: Si actúas de forma vil, tu cuerpo mostrará signos de corrupción física. Además, algunos objetos y modificaciones requieren puntos del reverso luminoso/tenebroso para poder ser equipados.

La interfaz merece otro aparte. Es aquí donde se nota el extraordinario cuidado que los desarrolladores han puesto en limar hasta los más nimios detalles. No es ningún secreto que es muy similar a la del WoW, pero la mejora hasta ex-

Combate Espacial

Probablemente el añadido más innovador que incorpora ToR sean las misiones en el espacio.

Durante las mismas, cambia el género del juego, y pasamos de jugar a un MMO a jugar a un shooter espacial como podría ser Starfox o la saga Rouge Squadron. Esas misiones se cargan en instancia (sin interacción de otros jugadores), y para salir exitosos deberemos cumplir una serie de objetivos principales (y algunos ocultos de bonus). De estas fases destaca la extraordinaria fluidez que consigue el motor gráfico, así como el excelente control que nos permite sentirnos como auténticos ases galácticos.

Si tenemos éxito en las misiones, seremos recompensados con ingentes cantidades de experiencia y otros premios y reconocimientos.







tremos inauditos. En ningún momento estorba, todo cae "a mano". Un diseño muy pragmático e intuitivo de los menús, que favorece la fluidez durante el juego.

El sistema de combate también es digno de reseña. Varía completamente dependiendo de la clase (hay 4 clases por bando, que luego se dividen en dos. Total 8 clases avanzadas) Y destaca por su flexibilidad. Se acabó quedarte quieto y aporrear la barra de habilidades: Este juego te invita a moverte y a tomar la iniciativa, y entrega una sensación trepidante durante los enfrentamientos.

Para terminar este apartado, simplemente subrayar la gran calidad del acabado que tiene el juego en todos sus aspectos. Se nota que han andado muchas veces subre sus pasos para dejarlo lo más pulido posible.

Aspectos controvertidos

El principal problema de





SWToR es que la gente no lo juzgará por lo que es, si no por lo que podría haber sido. La decisión de diseño, hace que el juego te lleve de la mano desde el principio hasta los niveles superiores. Hay un sector de jugadores "hardcore" que no lo han visto con buenos ojos, y critican la falta de libertad e interactividad que si tenían otros MMOs más antiguos. Aunque es cierto que la accesibilidad, puede haber limitado el componente de "desafío" o "competitividad", el juego lo compensa con servidores PvP (con funcionamiento similar a los del WoW) y varios modos de enfrentamiento entre jugadores. Que si bien no son el foco central del juego, si son un añadido interesante.

Respecto a la gestión de aeronaves, se critica la escasez de las mismas, aunque al menos si que existe bastante variedad de mejoras para incorporarles.

Apartado técnico

Gráficamente es humilde, pero resultón. El toque "comic" de shaders y texturas permite un acabado limpio, a pesar de las limitaciones técnicas propias del género, lo que se traduce en una optimización adecuada. En general a nivel sonoro el juego está a la altura de la saga, que no es decir poco: música y efectos resultan más que reconocibles.

Artísticamente también raya a un gran nivel, especial mención para los escenarios urbanos que poseen una riqueza de detalles increible: a veces cuesta diferenciar decorado de zona jugable.

Quizás no sea el MMO de Star Wars definitivo que nos prometían, pero es sin duda el MMO del año.

Conclusiones:

SWToR se presenta como una mezcla de elementos clásicos e innovadores en su género. Su accesibilidad hace de él un juego perfecto para los que quieran iniciarse en esto de los MMO. También destaca por un acabado exhaustivo sin detalles dejados al azar.

Alternativas:

El omnipresente WoW sigue llevando la voz cantante. Star Wars Galaxies habría sido una interesante alternativa, pero murió el 15 de diciembre.

Positivo:

-La narrativa: calidad e innovación.
-El sistema de combate.

Negativo:

-Poco ambicioso en algunos apartados.
-Do you speak english?

TEXTO: MIGUEL ARÁN

gráficos	85
sonido	85
jugabilidad	95
duración	95
total	93

Una segunda opinión:

Si tengo que ser sincero, me mostraba bastante escépctico en lo que me podía llegar a ofrecer el juego. Pero todas mis dudas se han borrado de un plumazo. He acabado desenganchado de Skyrim para volver a caer en un juego ligero como SWToR. No tengo perdón de Dios. Es mi primera experiencia realmente positiva en esto de los MMORPG.

Gonzalo Mauleón



desarrolla/distribuye: ubisoft · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +10

Rayman Origins

Volviendo a las raíces... en todos los aspectos

Ni rabbids ni gaitas. Ubisoft nos devuelve a la época en la que un plataformas 2D era lo más de lo más, y lo hace con total acierto. Rayman Origins no sólo nos engancha, sino que consigue mantener la sonrisa en nuestras caras



Me pongo a escribir sobre este juego con una sensación agridulce, la verdad. Y no porque recorrer sus niveles llenos de detalles no haya sido entretenido, ni porque jugar con un amigo no resulte enormemente enganchante, sino porque creo que todos somos conscientes de que un juego así no será nunca candidato a GOTY, pero cuando lo pensamos por unos instantes es posible que no encontremos motivos por los que eso deba ser así. Me explico: Rayman Origins es una experiencia grata por los cuatro costados, es altamente disfrutable por todo tipo de público, nos devuelve a una época en la que las cosas eran más sencillas y tal vez más inocentes, es gráficamente soberbio dentro de su estilo y su género y su manejo es prácticamente perfecto tanto en solitario como en cooperativo. Buscarle defectos llega a resultar complicado en la medida en que no le falla ninguno de loas aspec-

Es de agradecer que Ubisoft apueste por el formato físico y por las 2D puras de antaño. ¡Sobre todo sin haber prácticamente una oferta alternativa!

tos por los que normalmente se evalúa un juego, y aún así no se convertirá en superventas ni acabará encumbrado como supuesto estandarte de una generación. Y ojo, porque el título que hoy nos ocupa es, a todos los niveles, otro juegazo.

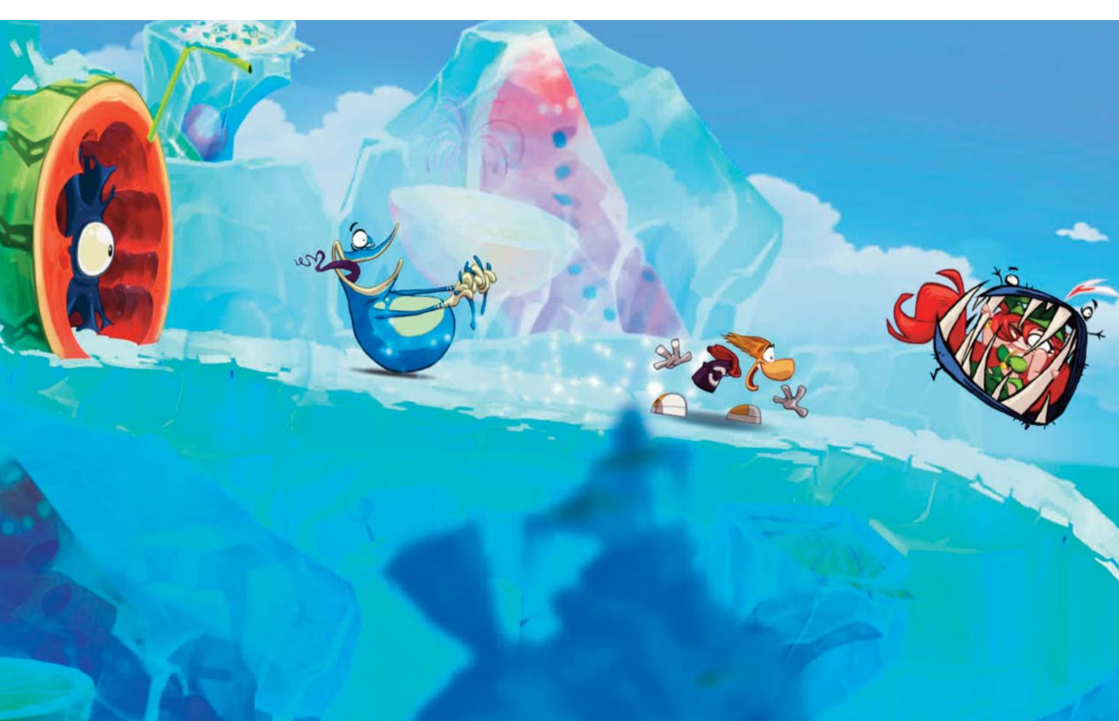
El nombre "origins" le viene como anillo al dedo, desde luego. Por un lado, se acabaron esos raving rabbids que tanto le gustan a Kim Kardashian y volvemos a manejar al propio Rayman, a su mejor amigo Globox y a dos *Diminutos*. Por otro, dejamos de lado las 3D, que ya en la época de los 32 bits eclipsaban todo lo que no fueran polígonos (aunque el primer Rayman destacó por méritos propios con sus preciosos gráficos dibujados a mano) para volver al scroll lateral en 2D de toda la vida. Es una vuelta a los orígenes en toda regla y con todo lo bueno que ello conlleva, trasladándonos a las sensaciones que experimentamos en su día con obras de arte como Sonic 3 o Super Mario World 2, que compartían el gusto por el buen hacer, por el colorido, los detalles, la buena animación y el mejor manejo. Pero, qué demonios, nos recuerda sobre todo al primer Rayman, aquel que nos trajo Michel Ancel hace ya la friolera de quince años.

Y es que, como dicen los americanos, "si no está roto, no intentes arreglarlo". New Super Mario Bros. Wii, Donkey Kong Returns, Sonic Generations o incluso Earthworm Jim HD demuestran que la demanda por este género sigue existiendo. Y Ubisoft ha querido responder a ella sin pasar siquiera por el look tridimensional.

Los escenarios, como decíamos, están llenos de vida, de detalles, de color, de enemigos impecablemente diseñados y

Recuerdos de nostalgia

Recuerdo perfectamente el día que vi a Rayman en movimiento en el PC de un amigo, allá por 1995, y lo poco que tardé en buscarlo para mi querida Saturn. Lo que se concibió como un proyecto para Super Nintendo y se movió a Atari Jaguar buscando huir de limitaciones técnicas acabó también en PC, PlayStation y Saturn de forma casi simultánea. De hecho, a pesar de haberse desarrollado primero, la versión de Jaguar llegó una semana más tarde que la de PlayStation, pero compensaba el retraso incluyendo zonas exclusivas y ciertas características jugables que ninguna de las otras versiones conservaba. Posteriormente, aparecería en Game Boy Advance, DSiWare y PlayStation Store.







animados. Pero lo mejor es que tanto los escenarios como los enemigos, los objetos y las situaciones son los suficientemente variados como para mantenernos enganchados durante una buena temporada. Los entornos cambian radicalmente incluso dentro de un mismo nivel, y los enemigos exigen que coordinemos bien los movimientos y no perdamos tiempo al atacar. La curva de dificultad es sencillamente impecable y vamos aprendiendo movimientos de forma tan natural que casi no nos damos cuenta. Las fases de plataformas se intercalan con otras de persecuciones o de disparos y la mecánica nunca llega a ser repetitiva. En resumen, un juego desafiante sin llegar a exasperar, de fácil manejo pero lleno de momentos que exigen toda nuestra habilidad, y con una dificultad que en ningún caso resulta artificial. Además, las notas de humor de las que está plagado harán





que pasemos horas jugando con una sonrisa. Decir que nos devuelve a nuestra infancia es casi quedarse cortos.

Si Rayman Origins es una gozada tanto a nivel estético como a nivel jugable, igualmente destacable es su apartado sonoro. Los efectos de sonido encajan a la perfección con los movimientos y gestos de los personajes, y los temas musicales van desde lo tenso a lo relajante pasando por lo rematadamente infantil, pero siempre en total consonancia con el entorno en el que nos movemos: más tranquilas en las secuencias bajo el agua, más animadas en las persecuciones, llenas de ritmo en los enfrentamientos con los jefes.

¿Hemos dicho jefes? ¿Esos enemigos realmente gigantescos que ya de entrada imponen gran respeto y que también están animados a las mil maravillas pese a su tamaño? Sí, esos. Puede que la única pega del juego sea lo irregulares que son los enfrentamientos con ellos, ya que a veces requieren determinadas secuencias de movimientoso que pueden antojarse ilógicas, pero esto es algo anecdótico y totalmente subjetivo. Por lo demás, estamos seguramente ante el mejor plataformas de esta generación. Jugar en cooperativo, hasta 4 jugadores, es tan adictivo como en solitario, y la colaboración se hace tan necesaria y divertida como la competición. Un juego que demuestra el potencial de las 2D en las máquinas actuales y cuyas características tanto técnicas como jugables le hacen merecedor de todos los elogios.

Conclusiones:

Bravo por apostar por un género que parecía condenado al formato descargable. Bravo por demostrar que el público aún lo demanda. Y bravo por ofrecer un producto final tan completo, bonito y divertido. Seguramente el mejor plataformas de esta generación.

Alternativas:

En la misma línea tenemos Earthworm Jim HD, otro clásico de los 90, aunque éste es sólo un remake. Con un aspecto más 3D están también Sonic 4, Super Mario Bros. Wii y Donkey Kong Returns.

Positivo:

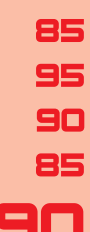
- *Todo el diseño artístico: muy cuidado y lleno de detalles*
- *Variado y lleno de humor*
- *Controles muy precisos*

Negativo:

- *Los jefes de fase pueden ser algo desconcertantes*

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	85
sonido	95
jugabilidad	90
duración	85
total	**90**



Una segunda opinión:

Sencillo y hermoso. Un plataformas que retorna a los orígenes de la mejor escuela. Con títulos así uno no echa de menos en ningún momento los entornos tridimensionales. Se puede llegar a ofrecer diversión a patadas en escenarios planos.

José Barberán

desarrolla: treasure · distribuidor: sega · género: beat'em up · texto/voces: cast/inglés · pvp: 800 msp · edad: +12

Guardian Heroes

Un clásico que sigue muy vigente

Decenas de personajes y escenarios, técnicas especiales individualizadas, y diferentes finales son sólo algunas de las cartas de presentación que nos ofrece Guardian Heroes, un título atemporal como pocos.



Tan sólo un mes tarde de la salida de Radiant Silvergun, una de las joyas de la corona de Treasure, llega a nuestras manos Guardian Heroes, otro de los buques insignia de la compañía, en su política de poner al alcance de todos aquellos jugadores que no pudieron disfrutarlos estas obras de arte hechas videojuego.

Jugabilidad inalterable

15 años después , Guardian Heroes mantiene intacta su principal virtud, una jugabilidad endiablada, gracias a la que consiguió buena parte de su reconocimiento.

El gran acierto de la jugabilidad de Guardian Heroes reside en que, si bien puede ser disfrutado como un clásico beat'em up en el que podremos avanzar combinando los tres tipos de ataques disponibles, débil medio y fuerte, (eso si sólo en el grado de dificultad más básico) es necesario dedicarle cierta cantidad de tiempo para dominar las mecánicas que presentan los cuatro personajes.

Visualmente los nostálgicos tendrán la opción de disfrutarlo con la apariencia clásica de antaño

Y es cada personaje cuenta con un número respetable de técnicas, que podremos llevar a acabo realizando la combinación de movimientos adecuada como si de un juego de lucha se tratase. Este componente añade al título una profundidad y variedad no muy frecuente en los clásicos beat'em up, y es uno de los aspectos que consigue diferenciar a Guardian Heroes de los clónicos "yo contra el barrio" que abundan en el mercado.

Otro rasgo diferenciador de Guardian Heroes es la inclusión de las estadísticas de cada personaje que podremos ir potenciando gracias a los puntos que obtendremos al subir de nivel. Así estamos ante un juego con un alto grado de personalización de los personajes no muy común en el género.

Rejugable hasta la saciedad

La historia que se nos presenta en el juego no destaca por una enorme duración, pudiendo alcanzar el final de la aventura en unas 3 horas en el mejor de los casos, dependiendo de nuestra destreza a los mandos el grado de dificultad elegido y las elecciones realizadas.

Si habéis leído bien, "elecciones", y es que Guardian Heroes nos propone una historia en la que deberemos decidir al final de cada nivel cual será nuestro próximo paso. Así podremos volver a rejugarlo una y otra vez, y con tan sólo variar estas decisiones disfrutaremos no tan sólo de varios desenlaces alternativos sino también de nuevos escenarios y personajes.

Podríamos decir que Guardian Heroes adopta el formato utilizado por la serie de libros "elige tu propia aventura" tan populares en los años 80, incrementando de esta forma exponencialmente las horas

3 planosde acción

A diferencia de la gran mayoría de beat'em ups en Guardian Heroes no podremos movernos libremente a lo ancho y largo de los escenarios.

Existirán 3 planos bien diferenciados por los que podremos avanzar y en los que se situará la acción, no obstante seremos capaces de desplazarnos de uno a otro libremente con tan solo pulsar un botón.

Si bien en un primer momento este sistema no resulta del agrado de todos, con el tiempo, la inclusión de estos planos en la dinámica del juego es de agradecer para evitar en la medida de lo posible situaciones confusas derivadas de la aglomeración de personajes, sobre todo en el modo versus donde en un mismo escenario coincidirán hasta 12 personajes de forma simultánea.



de diversión que ofrece el título.





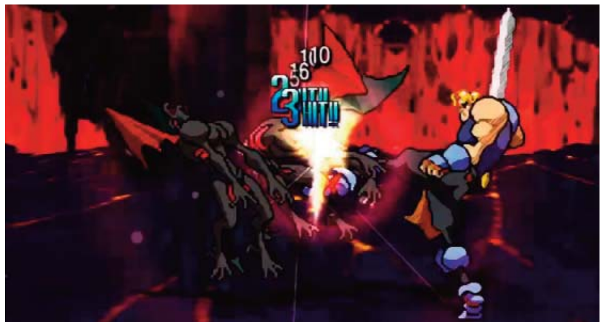
No estamos solos

Guardián Heroes presenta una dificultad retante (excluyendo el modo fácil) y en ciertos puntos concretos hasta excesiva, que nos complicará nuestro avance en la historia. No obstante no todo serán piedras en el camino y es que no estaremos solos ante el peligro. Como ya os hemos comentado contaremos con la inestimable ayuda del poseedor de la espada, un héroe del pasado, que luchara codo a codo con nosotros controlado por la IA y al que podremos asignar ordenes para variar su comportamiento entre más o menos agresivo.

Visualmente carismático

Guardian Heroes a sabido envejecer con solera, como si de un buen vino se tratara, y es que el aspecto visual con el que cuenta, lejos de parecer obsoleto, consi-





gue transmitir toda la magia que destilaba años atrás.

Para esta remake se ha aplicado un lavado de cala al título que le sienta como anillo al dedo, y nos ofrece unos gráficos adaptados, con los que podremos apreciar un mayor detalle de los personajes. El juego en un claro guiño a los nostálgicos, nos da la opción de poder jugarlo con la apariencia clásica, donde se pondrán de manifiesto los famosos píxeles de la época.

El apartado sonoro cuenta con una banda sonora que si bien no es memorable, no se queda atrás, y cumple perfectamente como acompañamiento a la acción que se desarrolla.

Multijugador, broche de oro

Quizás el apartado donde el juego logra lucir a más alto nivel sea en el multijugador que incorpora los diferentes modos. Así podremos compartir las aventuras con nuestros amigos ya sea de forma local o online logrando multiplicar la diversión.

Especial mención merece el modo versus en el que podremos disputar encarnizadas batallas de hasta 12 jugadores online.

Guardian Heroes ya hace muchos años atrás revolucionó el panorama de los beat'em up insuflando aire fresco en el género, y ahoranos vuelve a demostrar que su apuesta por un juego divertido, diferente y entretenido está vigente.

Un juego muy recomendable no sólo para aquellos que que no pudieron hacerse con una copia del mismo, sino para todos los amantes de los videojuegos en general.

Conclusiones:

Estamos ante una de esas joyas que muy de tanto en tanto encontramos en el bazar de Xbox Live. Un juego que a pesar de contar ya con un buen número de años en sus espaldas no ha perdido ni un ápice de notoriedad

Alternativas:

Castle Crashers, otro título de Xbox Live Arcade puede resultar una opción a considerar.

Positivo:

-Gran Rejugabilidad.
-Sistema de control con gran profundidad.

Negativo:

-Picos de dificultad desiquilibrada

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	76
sonido	72
jugabilidad	88
duración	85
total	82

Una segunda opinión:

La frescura y la jugabilidad nunca dejan de ser valores en alza. Y si añadimos una banda sonora realmente épica, un repertorio de personajes insuperable y una historia profunda y absorbente como pocas, tenemos un juego tan enganchante como hace 15 años. Con mejoras gráficas añadidas. Brutal.

Carlos Oliveros



desarrolla: mojang ab · **distribuidor:** mojang ab · **género:** sandbox · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 19,95 € · **edad:** +3

Minecraft

¿Es un juego? ¿no lo es? es Minecraft

Tras meses en fase alpha y luego beta. Minecraft 1.0.0 ya está disponible para todos sus seguidores. En el número 23 de Games Tribune ya le dedicamos un extenso artículo. Ahora llega el análisis de la versión definitiva

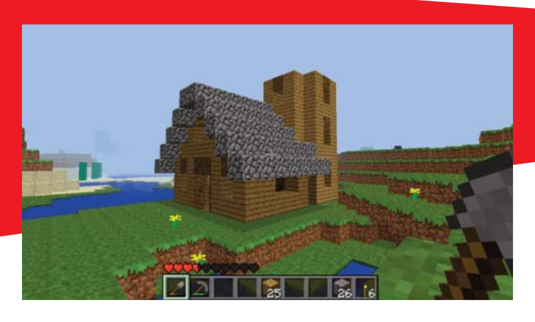
Comencemos por el principio, la versión classic de Minecraft llegó en mayo de 2009 como un título gratuito. Por aquel entonces su repercusión fue más bien escasa. Un año despueés (29 de junio de 2010) se puso “a la venta” la primera versión alpha de Minecraft que causó un importante revuelo en los foros de juegos “indies” por dos motivos fundamentales, el primero por su libertad de acción, pero sobre todo por la osadía de su creador - Markus “Notch” Persson - al cobrar por un juego que estaba en una fase tan temprana de desarrollo. Aún así logró un buen número de usuarios y una gran repercusión, que se multiplicó cuando en diciembre de 2010 se convierte en beta y en poco más de un mes supera el millón de usuarios registrados que han pagado por el juego. El 18 de noviembre de 2011 llega al fin la versión final (1.0.0) del juego, con más de 4 millones de jugadores.

¿Pero que es Minecraft? el propio Notch define su juego como una aventura de construcción en un mundo abierto. Declara asimismo que Minecraft está influenciado por títulos como Dwarf Fortress de Bay 12 Games o Infiniminer de Zachtronics Industries, dos juegos que tuvieron poco éxito en su momento y que ahora viven una segunda juventud gracias a las referencias del autor del juego que nos ocupa.

Las bases jugables de Minecraft son exploración, crafting y construcción. Al empezar la partida el juego genera un terreno aleatorio formado por cubos de distintos materiales y poblado por

Minecraft es diferente. Su concepto, su distribución, su evolución, etc. han revolucionado la industria del videojuego





criaturas de todo tipo, la mayoría de ellas serán enemigos que tratarán de acabar con nosotros en cuanto nos vean. En Minecraft hay un curioso ciclo día-noche, durante el día podremos campar a nuestras anchas por el escenario y hacer frente a las criaturas que nos ataquen, pero cuando se va la luz aparecen nuevos enemigos con una fuerza y resistencia tal, que es totalmente desaconsejable tratar de pelear con ellos, la mejor opción será refugiarnos hasta que veamos de nuevo la luz del día. Uno de los objetivos de Minecraft es explorar este inmenso mundo con el objetivo de alcanzar los distintos "ecosistemas" que lo forman y localizar los materiales que nos permitirán construir objetos, herramientas y refugios para ocultarnos de los enemigos.

La siguiente de las actividades principales es el "crafting", esto consiste en crear nuevos materiales, objetos, herramientas y armas a partir de otros componentes que ya tengas, se realiza en una cuadrícula y puedes o bien probar a ver que sale o mirar una de las múltiples guías que hay en internet, con las que el juego pierde parte de su gracia pero te asegura que aprovechas al máximo las posibilidades que te ofrece.

Con los materiales recolectados o creados a partir del crafting, deberemos construir refugios que nos permitan protegernos de los peligros nocturnos, guardar los materiales que nos sobren y de paso, demostrar nuestras habilidades arquitectónicas. Este sea probablemente el aspecto que determinará si Minecraft te engancha o no, si te conformas con hacer un pozo, ponerle una puerta y esperar a que se haga de día, probablemente te cansaras pronto del juego y lo dejarás, pasando a formar parte del grupo que echa pestes del juego de Notch. Si en cambio la herramienta de construcción te llama



la atención y primero haces una pequeña cueva, a la que generas una torre por encima, una red de pasadizos subterráneos al nivel del mejor Metro del mundo, le vas añadiendo estancias y salas, ... Las posibilidades en este punto son casi infinitas, prueba de ello son las maravillosas construcciones que se pueden encontrar en internet, que recrean monumentos de todo el mundo e incluso escenarios completos de otros juegos.

A este funcionamiento básico que ya encontrábamos en la versión beta del juego, se le han añadido otras opciones en el Minecraft final que estamos analizando, ahora tenemos que comer periódicamente para poder sobrevivir, y para ello se permite el cultivo y la cría de animales. Es una mejora menor, pero aporta un nuevo e interesante concepto jugable.

La comunidad alrededor del fenómeno Minecraft

Uno de los grandes aciertos de Notch fue hacer participe a la comunidad jugona del desarrollo de Minecraft. A nivel económico comprando un título que se encontraba en fases alpha y beta, y sobre todo en el aspecto jugable con el desarrollo de packs de texturas, herramientas y mods que mejoran y modifican las posibilidades del Minecraft original. Introducirse en el mundo del desarrollo "casero" para el juego analizado en este artículo es hacerlo en un universo infinito, sin limites, en el que puedes encontrar prácticamente de todo hasta el punto de convertir Minecraft en cosas tan diferentes como un shooter en primera persona (con el que se recrean escenarios de juegos comerciales) o un título de plataformas, además de potenciar y evolucionar el concepto básico del juego.

En Minecraft no hay ningún objetivo concreto, ninguna historia principal ni "quests" secundarias. Por ello mucha gente considera que no es siquiera un videojuego sino más bien una herramienta de construcción. Otros en cambio consideran que es el sandbox por excelencia, cada jugador hace lo que quiere y un mismo juego permite aproximaciones jugables muy diferentes.

Técnicamente hablando lo más destacable son el motor sobre el que corre el juego y la herramienta de generación de escenarios aleatorios, que se han ido mejorando y puliendo con las distintas versiones alpha y beta, y ya están a un nivel más que notable en esta 1.0.0. El resto de aspectos técnicos

son deficientes, los gráficos excesivamente simples, las animaciones escasísimas y bruscas, el sonido más que simple y arcaico. Está claro que quien juega a Minecraft no busca gráficos de última generación, una banda sonora épica y unos efectos al nivel de las últimas superproducciones. También es cierto que la comunidad en torno a Minecraft se ha movido y ha generado packs de texturas, mods que mejoran efectos de todo tipo y que añaden funcionalidades y posibilidades a Minecraft. De hecho por ahí viene la mayor crítica que se le puede hacer a Mojang AB de un tiempo a esta parte, y de cara al lanzamiento de la versión final con mayor motivo. Crearon un juego con infinidad de posibilidades y da la sensación de que no han sabido sacar provecho de ellas. O peor aún, no se han molestado en hacerlo, han dejado la evolución técnica y jugable de Minecraft en manos de la comunidad y ellos se han limitado a hacer caja con pequeños ajustes y novedades menores sobre la base inicial. Con Minecraft puedes a día de hoy hacer casi cualquier cosa, pero gracias a los modders y no a la compañía de Notch que prácticamente no lo ha evolucionado desde hace meses y que tienen como gran acierto, aparte de tener y desarrollar la idea, crear un entorno muy abierto que permita su desarrollo en infinidad de direcciones, tanto a nivel técnico como jugable, hasta el punto de que hay videos en youtube en los que cuesta creer que lo que estamos viendo es Minecraft.

Donde Minecraft muestra su verdadero potencial es en el multijugador, jugar el título en un buen servidor compartiendo materiales y habilidades con un buen número de jugadores no tiene precio. Pero aquí también da la sensación de que Mojang AB ha dejado la evolución de su criatura en manos de los jugadores, que son los que están exprimiendo verdaderamente el potencial de Minecraft construyendo y jugando en comunidad.



El "crafting" es una de las actividades principales de Minecraft. Consiste en obtener nuevos objetos y materiales a partir de otros más básicos

Conclusiones:

Minecraft es diferente, te engancha o te parece absurdo y aburrido. Es el juego más difícil de valorar y puntuar que me he encontrado pero el corazón me invita a recomendarlo a todo el mundo.

Alternativas:

No hay alternativas reales, quizás Terraria tome algunos conceptos básicos parecidos pero el desarrollo es muy diferente.

Positivo:

- Ofrece un infinito mundo de posibilidades.
- Si te engancha lo hace como pocos.

Negativo:

- Flojo a nivel técnico.
- Mojang AB no lo ha desarrollado como debiera.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	38
sonido	42
jugabilidad	82
duración	92
total	**78**

Una segunda opinión:

Imaginativo, adictivo, impresionante, fantástico, inmersivo y al tiempo... repetitivo.

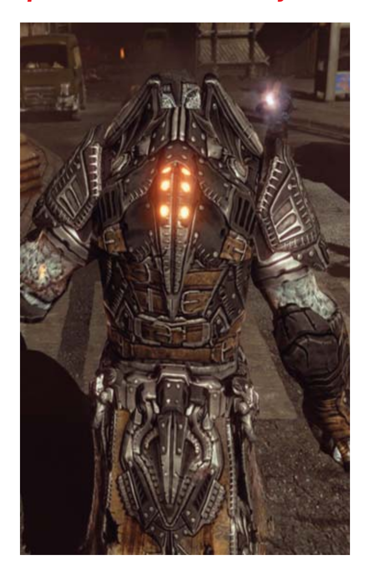
Dani Meralho

desarrolla: epic games · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1200MP · **edad:** +18

GOW3: La sombra de RAAM

Vuelve el General

Con los rumores sobre el desarrollo de una nueva trilogía a modo de precuela todavía en el aire, Epic Games lanza La sombra de RAAM, un DLC que realiza su función y ofrece un nuevo punto de vista



En su empeño por aumentar la experiencia de juego de su último trabajo Epic Games ha lanzado un nuevo contenido descargable alejado de la tónica general, pues no incluye nuevos mapas para el modo multijugador competitivo, sino que incrementa las horas de juego del modo campaña con nuevos capítulos. Aunque afecte al modo campaña, también podrá jugarse de forma cooperativa con hasta cuatro amigos y en modo Arcade.

Evacuar Ilima

La sombra de RAAM funciona a modo de precuela de la primera entrega y trae de vuelta personajes conocidos de otras entregas, como el propio RAAM, los soldados de la CGO Thai y Kim y otros nuevos como Alicia Valera y el Cabo Michael Barrick, protagonista y personaje de los cómics.

La acción transcurre en la ciudad de Ilima, horas antes de que RAAM lance su ataque kryll contra los humanos. Nuestra misión consiste en buscar supervivientes y evacuarlos antes de que los sega-

Michael Barrick, personaje de los cómics, es el protagonista de esta precuela

dores oscurezcan el cielo y el General Locust lance su tormenta kryll.

Desde el punto de vista argumental, esta expansión supone el regreso a los orígenes de la saga, pues nos encontramos con que nuestros únicos rivales son los Locust y no los Lambent, algo que afectará a la forma de jugar, como veremos más adelante. Además, sirve para explicar el origen de algunos personajes, como es el caso de Jace, soldado de la CGO que aparece por primera vez en los cómics y que también nos acompaña en Gears of War 3.

Bando Locust

La sombra de RAAM no solo nos muestra los hechos desde el punto de vista de los humanos, también nos permite controlar a un miembro del bando de los Locust por primera vez en la saga. Se trata del General RAAM, al que manejaremos bajo las órdenes de la reina.

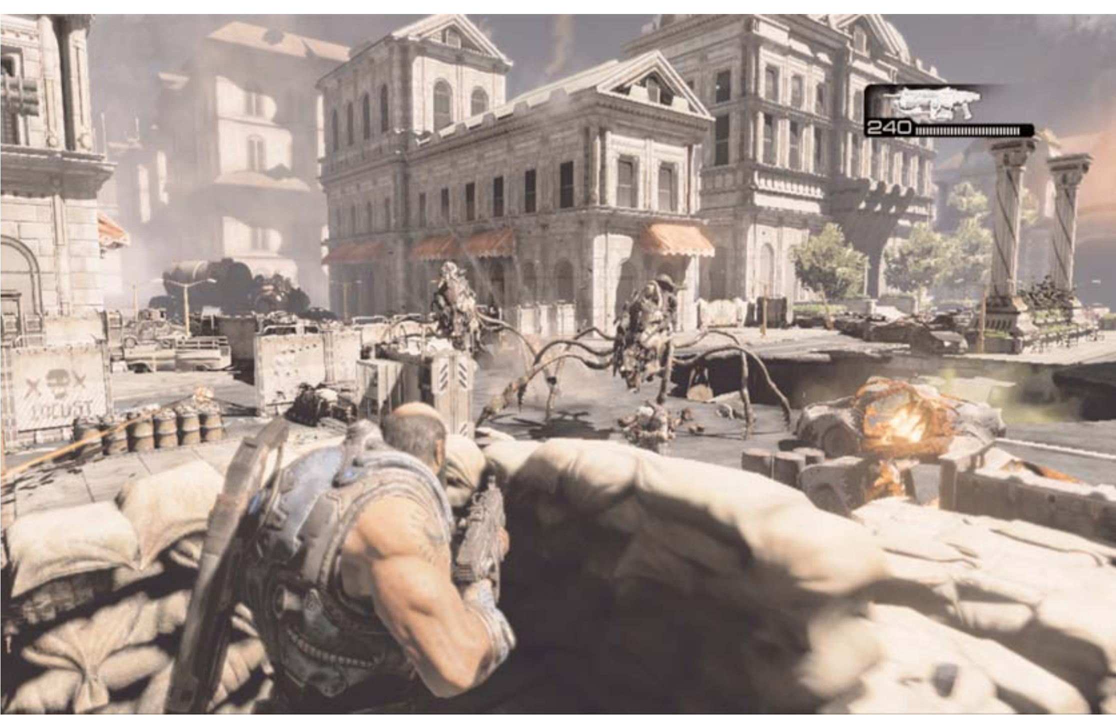
A nivel jugable también mira al pasado, pues el hecho de que no nos enfrentemos a los Lambent afecta directamente a la forma de jugar, volviendo al estilo que le hizo popular, por lo que nos encontramos con agujeros de la emergencia y un ritmo de juego más pausado y táctico.

Controlar al General RAAM ofrece una forma de jugar distinta a la que estamos acostumbrados con al jugar como la facción humana. Aquí nos encontramos con un combate centrado en el cuerpo a cuerpo y que casi abandona por completo el estilo shooter del título. El temido General va armado con un cuchillo de grandes dimensiones y su mortífero Dedo Kryll. El primer arma se acciona pulsando el botón B, pero también es posible realizar un ataque tipo melé similar al del Retro Lancer manteniendo pulsado ese

Más Campaña

Gears of War 3 ha recibido el primer contenido descargable que no añade nuevos mapas para el modo multijugador, pero sin renunciar totalmente a esta variante. Esta precuela en forma de DLC nos puede durar hasta 4 horas en el modo de dificultad más alto y es posible jugarla en modo cooperativo para hasta 4 jugadores. Además, también cuenta con modalidad Arcade para los que quieran más diversión y obtener puntos para subir de nivel a costa de eliminar Locust. Es el primer DLC de cierta enjundia que recibe el último capítulo de la trilogía de Marcus Fénix.

En enero llegará otro DLC con más mapas, skins y un nuevo nivel de progresión para el multijugador competitivo. Y a buen seguro, otro buen puñado de logros.







mismo botón. Por otro lado, el Dedo Kryll es lo más parecido a utilizar un arma de fuego que veremos con RAAM, ya que se utiliza de la misma forma. Con un gatillo apuntamos, mientras que con el otro lanzaremos nuestra banda de krills contra el enemigo. Tiene una limitación similar a la de las torretas, pues si la utilizamos demasiado tendremos que esperar unos segundos hasta que se recargue.

Lo único reprochable es que es una experiencia demasiado parecida el modo Bestia -sobretodo si lo jugamos en modo cooperativo- y cuya principal diferencia es la posibilidad de realizar los ataques de RAAM. A partir de ahí no ofrece nada nuevo.

Una novedad a nivel jugable es la utilización del Martillo del Alba de una forma distinta a la habitual. En lugar de utilizar la clásica arma, se utiliza un ordenador que nos proporciona una





vista aérea del escenario y con el que podemos manejar los satélites que lanzan este poderoso rayo.

Al igual que el modo campaña original, esta expansión también cuenta con modalidad cooperativa para hasta cuatro jugadores. A la hora de jugar controlaremos a Barrick, Kim, Thai y Valera por el bando de la CGO, y a RAAM, dos Maulers y Elite Theron Guard por el lado de los Locust.

Completar este añadido nos puede llevar entre 3 y 4 horas, una duración aceptable para un juego de estas características, pero dejándonos con la sensación de que no se ha exprimido todo lo posible. Por ejemplo, se echa en falta una presentación en condiciones de Michael Barrick, nuestro protagonista, pues apenas nos dicen nada sobre él. Lo mismo pasa con Alicia Valera y Jace, del que no se revela nada nuevo. Por otro lado, aunque el principal atractivo de este complemento es la vuelta de RAAM, su presencia es demasiado limitada y solo podemos controlarle durante unos minutos.

A nivel técnico mantiene el mismo nivel que Gears of War 3 en todos los apartados. Si hay que significar uno sería la iluminación, ya que resulta llamativa en un escenario que se caracterizaba por su estilo oscuro y siniestro.

En conclusión, estamos ante una buena expansión que disfrutaran los fans del universo de Gears of War y no solo de su modo multijugador. Un nuevo, pero breve, punto de vista al conflicto entre Locust y humanos que se antoja caro por una par de horas más de juego.

Conclusiones:

Hasta cuatro horas más de campaña y la posibilidad de controlar a uno de los Locust más temido, pero termina siendo una experiencia limitada en cuanto a contenido y posibilidades.

Alternativas:

Si La sombra de RAAM es tu primer contacto con la saga, continua con la trilogía completa.

Positivo:

- *Apartado técnico*
- *Controlar a RAAM*
- *Hasta 4 horas de juego*

Negativo:

- *Precio elevado*
- *Experiencia limitada*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	95
sonido	95
jugabilidad	90
duración	60
total	75

Una segunda opinión:

El primer DLC en condiciones para Gears of War me ha dejado un tanto frío. Tal vez las esperanzas puestas en él me han jugado una mala pasada. Pero no es lo que me esperaba. Los datos que en él se revelan no son tan trascendentales ni tienen tanto peso en el arco de la historia.

Jose Luis Parreño



desarrolla: ea black box · **distribuidor:** ea · **género:** velocidad · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

Need for Speed: The Run

Carreras con historia

Año tras año los amantaes de la velocidad esperan una nueva entrega de esta ya veterana saga. Y en esta ocasión, los chicos de EA han decidido darle un toque más "cinematográfico" introduciendo partes "offdrive"



Ha llovido mucho desde la salida del primer juego de esta saga. Nos tenemos que remontar a la era de PSX, algo que parece ya bastante lejano. Desde esa época esta franquicia se ha ido acoplando a todos y cada uno de los sistemas de entretenimiento que han ido apareciendo hasta la generación actual y, seguramente, en las futuras.

En esta ocasión Need for Speed: The Run se podría considerar como un sucesor en la línea de Most Wanted, pues nos presenta una trama que adorna y acompaña la gran multitud de carreras que vamos a tener que superar. Eso sí, esta vez contaremos con una línea argumental algo más completa, trabajada y desarrollada. De hecho, llega a tal punto que se han incluido fases en el exterior de los vehículos para generar una mayor inmersión de todo lo que se nos va na-

El motor Frostbite 2.0 se ha rediseñado para dar forma a esta entrega de Need for Speed, lo que se puede apreciar en el diseño de los vehículos





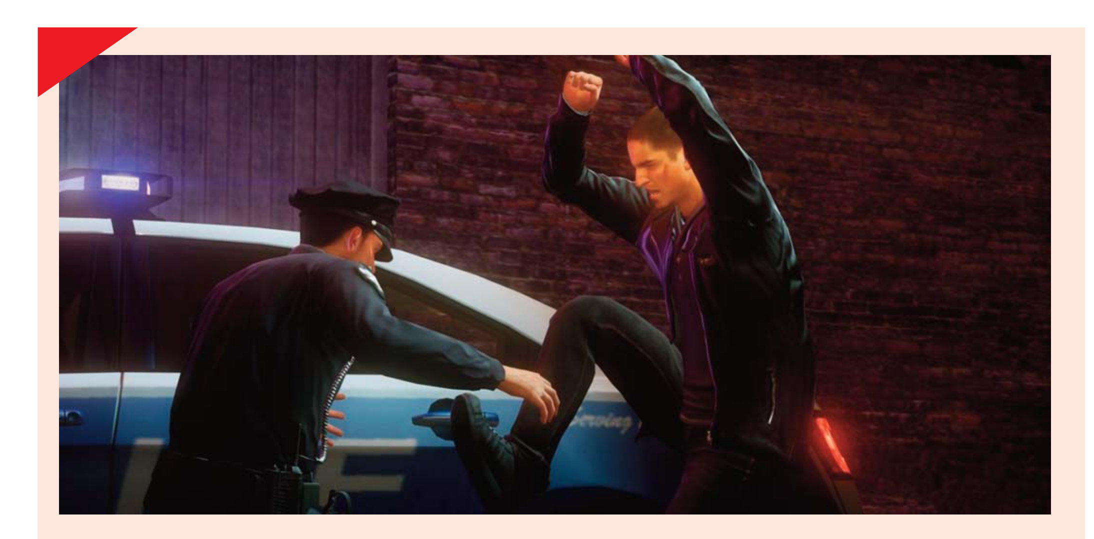
rrando.

En esta entrega nos pondremos en la piel de Jack Rourke, un tipo ducho al volante y experto en salir de situaciones peliagudas que se ve sumergido en una a la que no puede hacer frente, y que lo deja a merced de una organización criminal que tiene la intención de apretarle las tuercas hasta límites insospechados. Pero gracias a su amiga Sam, se entera de una famosa carrera que le permitirá saldar su deuda con la mafia, la famosa The Run.

Con esta premisa el juego nos propone un espectacular y extenso viaje a lo largo de Estados unidos, comenzando en la mencionada San Francisco y finalizando en La Gran Manzana, el objetivo será un suculento botín de 25 millones de dólares. Eso sí, no solo competiremos con nuestros oponentes de la carrera, sino que la acción, como hemos comentado anteriormente, también nos tocará defendernos fuera de las carreras, ya que la mafia nos pisan los talones constantemente.

Este es el argumento del modo campaña que se extiende a través de 10 fases de tres carreras diferentes, es decir, 30 niveles completos hasta que lleguemos a nuestro destino final. Esta carrera te lleva por escenarios urbanos, autopistas y carreteras serpenteantes por la montaña. Si hay algo por lo que destaca este Need for Speed: The Run es, precisamente, por su enorme variedad de escenarios al igual que por la enorme variedad de coches que podrás conducir a lo largo de todo Estados Unidos.

Gráficamente, el juego "huele" al ya consagrado motor Frostbite 2.0. Del cual podemos apreciar la calidad de los efectos



No solo nos dedicaremos a conducir, sino que también tendremos partes en las que dejaremos el coche "aparcado" y seguiremos la historia a pie. Las cuales se desarrollan por medio de QTEs y que nos ayudarán para sumergirnos en la historia









de luz, el detalle de los vehículos y escenarios, que rayan a un excelente nivel. En este apartado hay que destacar el trabajo realizado por los chicos de EA Black Box.

De los coches hay que decir que se muestran de a imagen y semejanza de los que podemos ver en la vida real, así como su sistema de daños, que hace que las colisiones y deformaciones de los mismos sean de lo mas creíbles.

Los escenarios, por su parte, están tremendamente acotados, pero presentan un buen nivel de detalle. Los elementos que rodean los arcenes de la pista son interactivos en el sentido de que se rompen a nuestro paso, de modo que la rigidez no es un problema en el juego y la paleta de colores escogida es francamente rotunda.

Sin embargo, el principal punto a favor de Need for Speed: The Run es la espectacularidad que impera en pantalla en todo momento. Basta con participar en la prueba en la que diferentes explosiones y avalanchas inundan de rocas la carretera para vislumbrar la intención de sus creadores: mantener al jugador pegado a la pantalla ante la sucesión de eventos espectaculares que nos tienen preparados. Otro ejemplo de espectacularidad es la huida de Las Vegas, donde la ingente cantidad de policías nos lo pondrá muy difícil.

Con respecto a las secuencias de acción que transcurren a pie decir que incorpora algunos momentos tremendamente espectaculares y de corte cinematográfico, presentando un modelado de personajes y escenarios muy cuidado, aunque al tratarse QTEs no esperábamos menos. Sin embargo, debido a



pequeños fallos de dientes de sierra u ocasionales texturas de más baja resolución, el conjunto general pierde algo de fuerza. De todas formas, el resultado final es de notable.

Uno de los detalles que han vuelto es la intregación del Autolog, lo que da un mayor toque competitivo

La sensación aportada en el apartado jugable es de total y vertiginosa velocidad, algo a lo que ya nos tienen acostumbrados en esta saga.

La conducción denota un marcado estilo arcade que hace que el control sea menos exigente y pueda llegar a un amplio grupo de jugadores eso sí, la respuesta de los coches a nuestras acciones es de lo más solvente.

Destaca muy positivamente la presencia de la red social Autolog que debutó en entregas pasadas de la saga y que tras su poderosa presencia en el fantástico Hot Pursuit, regresa aquí para reeditar muchas de sus características. La idea es la de que con Autolog todo adquiera un barniz competitivo de lo más espectacular.

Por otra parte los Desafíos vienen a completar la experiencia de juego que ofrece el propio Modo Historia.

Para terminar hay que decir que el apartado sonoro es más que correcto y variado, así como los efectos sonoros, que se adaptan a la perfección con lo sucedido en pantalla.

Otro punto a favor es que está perfectamente doblado a nuestro idioma.



Conclusiones:

NFS The Run da un giro a la dinámica a ao que nos tenía acostumbrados, dándole dotes más cinematográficas que ofrecen una nueva personalidad a la saga pero creemos que se podría mejorar y pulir de mejor manera. Aún así se trata de un notable título.

Alternativas:

Existen varios juegos de esta categoría algunos como Split Second: Velocity, o la saga Burnout, esta última algo superior en general a esta última entrega.

Positivo:

- *El motor gráfico*
- *Inclusión de Autolog*

Negativo:

- *La IA deja que desear*
- *Corta duración*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	82
sonido	75
jugabilidad	70
duración	65
total	**75**

Una segunda opinión:

Que NFS necesitaba un giro es un hecho. Que ese sea la dirección que ha tomado The Run ya es mas cuestionable. Los que busquen en él un NFS de toda la vida no lo van a encontrar. Y si pretendían enganchar a nuevos jugadores, puede ser complicado. Dificil camino el abierto con esta entrega.

Ismael Ordás



desarrolla: hello games · **distribuidor:** microsoft · **género:** arcade · **texto:** castellano · **pvp:** 1200msp · **edad:** +3

Joe Danger Special Edition

Ahora también en Xbox Live

Un año después de su lanzamiento en Playstation Network llega a Xbox Live Arcade Joe Danger, uno de los juegos descargables más galardonados de la pasada campaña navideña

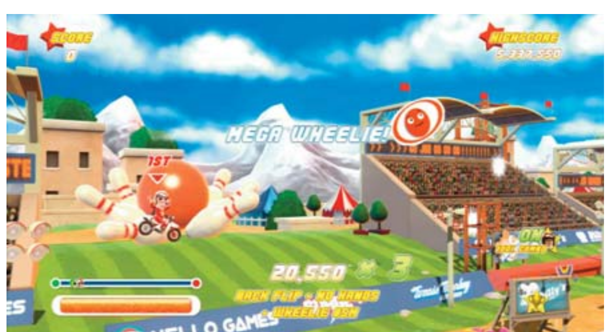


Todos conocemos el dicho de más vale tarde que nunca. Y cuanta razón tiene cuando hablamos de un lanzamiento como Joe Danger, permitiendo a los usuarios de otras plataformas disfrutar de uno de los juegos descargables más divertidos y adictivos. Aunque sea tarde.

Con Joe Danger, Hello Games viene a complementar el mercado del genial Trials HD, bastamente conocido por los usuarios de la consola de Microsoft. Joe Danger tiene un punto de vista más desenfadado que el mencionado, siendo mucho más arcade y frenético. Aquí no encontraremos obstáculos imposibles y construcciones de avance milimétrico, sino más bien partidas rápidas llenas de piruetas y saltos. El sistema de avance se plantea por pequeñas pantallas en las que deberemos, además de llegar hasta el final, cumplir varios objetivos como acabar en un tiempo limitado, hacer un porcentaje alto

Joe Danger es un juego divertido y frenético que combina la acción rápida pero exigente con una jugabilidad cuidada y sólida





Las piruetas toman un papel esencial, pues nos permitirán llenar la barra de turbo. Esencial para conseguir las estrellas de velocidad y ganar carreras

de piruetas o recoger objetos. Cumpliendo los objetivos ganaremos estrellas que nos permitirán desbloquear nuevos niveles.

El juego de por si es bastante más asequible, pero que a su vez llega a requerir un nivel de habilidad realmente exigente si queremos profundizar intentando conseguir las estrellas más difíciles. Como novedad de la versión para Xbox 360 se han incluido como objetivo en algunas pantallas cumplir todos los objetivos simultáneamente, ganando una moneda "Special Edition". Un reto sólo al alcance de los más pacientes.

La diversión del juego radica en una jugabilidad muy sólida y cuidada unida a diferentes tipos de pruebas cortas combinadas entre si que nos retarán a repetirlas una y otra vez casi tomándonoslo como algo personal. No nos costará nada hacernos con los controles y disfrutar desde el primer contacto.

Destacar además un modo multijugador sencillo pero divertido, permitiendo 2 jugadores a pantalla partida y 4 online. Por otro lado, el nuevo modo laboratorio exclusivo de esta edición nos propone 50 circuitos cortos pero duros. Cerrando el paquete, Joe Danger Special Edition cuenta con un interesante editor de circuitos para los más manitas.

Conclusiones:

Joe Danger fue y sigue siendo uno de los mejores juegos descargables para consola. Una fórmula brillante y adictiva que no puedes dejar pasar.

Alternativas:

La alternativa más directa es Trials HD, un excelente juego mucho más calmado que Joe Danger que nos obliga a afrontar cada partida con nervios de acero.

Positivo:

- *Planteamiento de acción rápida*
- *Exigente pero asequible*
- *Estilo gráfico original y divertido*
- *Extras realmente interesantes*

Negativo:

- *Su precio*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	85
jugabilidad	95
duración	90
total	**90**

Una segunda opinión:

Joe Danger es un nuevo imprescindible de Xbox Live Arcade. Consigue engancharnos gracias a una fórmula redonda. Recomendado tanto para los amantes de los juegos de habilidad imposibles como para los que busquen una experiencia sin demasiadas complicaciones.

José Barberán



desarrolla: frozenbyte · **distribuidor:** focus · **género:** plataformas/puzzles · **texto/voces:** cast · **pvp:** 14,95 € · **edad:** +12

Trine 2

Cuando la belleza se hace juego

Frozenbyte ha conseguido llevar a Trine 2 a un escalón superior. Un juego que destila magia, una magia que conseguirá atraparte de forma sutil gracias a la atmosfera de fantasía que crea y que consigue hipnotizarte

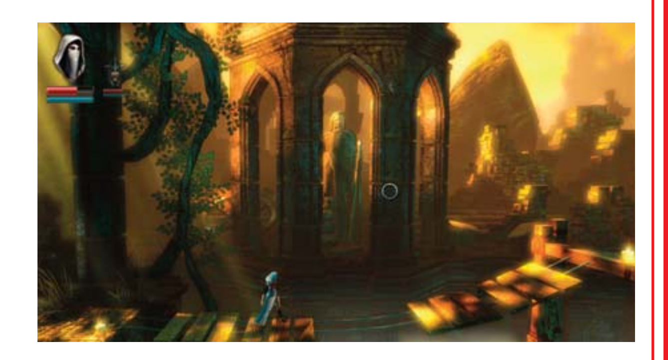
Nunca ningún juego hizo tanta justicia a las palabras "Espectáculo Visual" como en el caso que nos ocupa.. Y es que señores, si existe una faceta que defina a Trine 2, es la belleza de la que hace gala, actuando como reclamo e incitándonos a disfrutar de los preciosos paisajes donde se desarrolla la acción.

Esta secuela sigue la mecánica exhibida en la primera parte y que introduzco de forma tan acertada en el género de las plataformas Lost Viking hace ya casi dos décadas. Así volveremos a disfrutar de la misma terna de protagonistas: Pontius el guerrero por antonomasia, equipado con un escudo con el que protegerse y una espada con la que dar buena cuenta de los enemigos. Zoya la ladrona, el miembro más ágil de equipo capaz de acceder a zonas restringidas para los otros protagonistas gracias a su garfio y de acabar a una distancia segura de los peligros que depara el trayecto con su arco. Y por último Amadeus el mago del equipo y cuya capacidad de invocar y mover objetos resultará vital para allanar el camino al grupo.

A diferencia del primer juego donde cada situación debía de ser resuelta de una forma concreta mediante la interacción de los tres personajes. En Trine 2 no es necesario dar con una única solución para poder avanzar sino que es posible superar los distintos obstáculos que nos van apareciendo de varias formas.

Este cambio que de primeras podría parecer todo un acierto en

La banda sonora consigue sumergirnos en las escenas que se nos muestran en pantalla, complementando el aire de cuento de fantasía del que hace gala

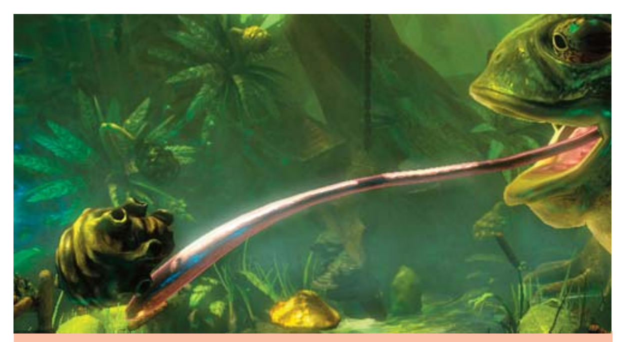


la medida que añadiría más variedad a las situaciones, puede no mostrarse como tal.

A la larga la sensación de recompensa o logro que experimentábamos en Trine después de dar con la solución correcta a los distintos desafíos puede verse mermada, ya que en esta entrega al poder superarse estos de multitud de formas posibles, se pierde de forma considerable el componente retante del título, derivando en una experiencia que puede resultar demasiado fácil.

Por otro lado este cambio potencia tanto la rejugabilidad del título, como el modo cooperativo online, otra de las grandes novedades de la que hace gala Trine 2 con respecto a su antecesor. Y es que las peticiones de todos los seguidores del primer título que reclamaban un apartado online han sido escuchadas y podremos disfrutar de un modo cooperativo online que se mostrará como una de las opciones más atractivas.

El apartado sonoro si bien no raya a la misma altura que el visual, presenta también un nivel excelente. La banda sonora consigue sumergirnos en las escenas que se nos muestran en pantalla, complementando el aire de cuento de fantasía del que hace gala el juego en todo momento.



Los tres personajes protagonistas de Trine volverán a vivir numerosos retos , que podrán solventar gracias a la combinación de sus habilidades

Conclusiones:

Plataformas, puzzles y acción se entremezclan de una forma magistral en esta secuela para ofrecernos un grandioso espectáculo que consigue teletransportarnos al interior de un grandioso cuento.

Alternativas:

Lost Vikings precursos de este sistema de juego utilizada en Trine 2 puede resultar una opción a tener en cuenta.

Positivo:

- Un espectáculo de fantasía en todo su esplendor.
- Inclusión del Mmodo Cooperativo.

Negativo:

- Duración, a pesar de su rejugabilidad.
- Puede resultar demasiado fácil y poco retante en determinados momentos.

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	91
sonido	82
jugabilidad	78
duración	64
total	88

Una segunda opinión:

Trine se nos presenta como un cuento mágico, que no s deslumbra de primeras gracias a su aspecto inmejorable. Su jugabilidad original y adictiva hace el resto para rendirnos a sus pies.

Jose Luis Parreño



desarrolla: level 5 · **distribuidor:** nintendo · **género:** puzzles · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +7

EPL: La llamada del espectro

Continuismo total

Vuelve "El Profesor Layton", una de las sagas estrella de la Nintendo DS con un juego muy bueno pero excesivamente continuista. En cualquier caso, se agradecen esta clase de juegos en la actual escasez de la DS

Creo que a estas alturas, "El Profesor Layton" ya no necesita carta de presentación. Level-5 ha conseguido que triunfe en casi todo el mundo gracias a la gran calidad de todos los juegos de la saga.

Como sabréis, es una saga que combina los puzzles con una historia, en general bastante entretenida. La fórmula "mágica" del éxito ha sido la misma desde el primer juego de la saga, y poco ha cambiado desde entonces.

Aunque el videojuego que hoy nos ocupa es el cuarto que nos ha llegado en España, es el primero cronológicamente. A nivel argumental es interesante para la saga pues muestra, por ejemplo, como se conocieron Layton y su fiel "Watson", Luke. En esta ocasión, Layton deberá ir a un pueblo llamado Misthallery. Sus ciudadanos son llamativos, con un diseño extravagante y muy supersticiosos. Dicho pueblo es atacado por un espectro gigante que aparece al sonido de la flauta algunas noches. Por suerte, una persona, al que llaman el Oráculo, es capaz de predecir donde va a atacar el monstruo y así evitar que los ciudadanos del pueblecillo sufran daño. Para descubrir el misterio, Layton tendrá la ayuda de su ayudante por aquel entonces, Emmy Altava y, un poco más adelante, también de Luke.

Como cada argumento de cada juego de Layton, pese a ser totalmente lineal, nos mantendrá en tensión hasta el final del juego con tantos giros inesperados y misterios. Y con esta historia se entrelazarán los constantes puzles, que estarán más o menos re-

A los fans de la saga les gustará saber que este juego tiene una gran importancia argumental en el conjunto de la saga. Es el primero cronológicamente

lacionados con la acción (aunque no siempre). Algunos son todo un desafío y por ello el sistema de pistas con monedas sigue vigente.

A nivel gráfico tampoco hay ningún cambio respecto a las anteriores entregas. Los fondos estáticos están muy bien diseñados, y los personajes también, al estilo de Level-5. Las cinemáticas son excelentes, también como en los demás juegos.

A nivel sonoro, tenemos también una banda sonora claramente "Laytonesca" con predominio de melodías suaves de acordeón.

En conclusión, el presente juego es impecable, con un aspecto técnico notable y un argumento a la altura. Sin embargo, me ha dejado un sabor agridulce. El extremo continuismo de Level-5 con la saga está empezando a crear cierto desgaste. Al menos a mí esta cuarta entrega, pese a saber que es probablemente la mejor de todas, no me ha creado las mismas sensaciones que otros anteriores. Y es que, en esto de los videojuegos, renovarse o morir. Y creo que la desarrolladora debería plantearse ciertos cambios. A ver si los vemos en 3DS.





Conclusiones:

Es extraño puntuar un juego así. Impecable, con una factura técnica y una jugabilidad muy buenas pero tan tremendamente continuista que corre el riesgo de empezar a aburrir. Espero que haya mucha más innovación en la saga en las próximas entregas, cosa que tampoco es complicada.

Alternativas:

Básicamente, el resto de entregas de Layton.

Positivo:

- *Traducido y doblado al castellano*
- *Muy buen aspecto técnico*
- *Buen argumento*

Negativo:

- *Ausencia del London Life*
- *Demasiado continuista*

TEXTO: OCTAVIO M

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	85
duración	80
total	**77**

Una segunda opinión:

Cuarta entrega y cuarto episdio que se repite. Muy pocas novedades. Ha perdido mucha de la frescura con la que nos encandiló en su primera aparición. Es una apuesta segura si te gustan los anterirores. Pero si te han empezado a aburrir, es mejor probar otras opciones.

Jose Luis Parreño



desarrolla: novarama · **distribuidor:** sony · **género:** lucha · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95/49,95 € · **edad:** +7

InviZimals: Las Tribus Perdidas

Vuelve a casa, vuelve, por Navidad

Como el turrón o la lotería de Navidad, se está convirtiendo en costumbre el lanzamiento de un nuevo InviZimals por estas fechas. Novarama está trabajando en Vita, pero no olvida a sus usuarios (fans) en PSP

Es indudable que InviZimals se ha convertido en el mayor éxito de la industria española del videojuego de los últimos años. Los chicos de Novarama han logrado crear una franquicia que mueve millones de euros en juegos y merchandising, y lo ha hecho en una plataforma que muchos daban por muerta a causa de la piratería y una gestión de lanzamientos bastante discutible. Tras el InviZimals original llegó La Otra Dimensión, que introducía alguna novedad jugable (pocas) y aumentaba la plantilla de criaturas a encontrar, capturar y entrenar. Ahora llega Las Tribus Perdidas, el tercer juego de la saga, que aporta alguna novedad interesante y 70 nuevos InviZimals, que deberemos encontrar a lo largo del mundo, en localizaciones en las que antiguas civilizaciones ya entrenaban estas curiosas criaturas. Así viajaremos a la antigua Grecia, la Antártida o el Amazonas en busca de nuevos InviZimals, que deberemos localizar y capturar mediante una dinámica similar a la de los juegos anteriores, aunque se hayan introducido nuevas acciones y condiciones para localizar los bichos. La plantilla total de Las Tribus Perdidas la completan los 80 InviZimals de las anteriores entregas que han votado los usuarios.

Los InviZimals vuelven a ser los protagonistas absolutos del juego y debemos destacar el excelente diseño de las criaturas nuevas, por lo general son de un tamaño mayor que los anteriores y un nivel de detalle superior. Es

70 InviZimals completamente nuevos y un novedoso combate 2 contra 2 son las apuestas de Novarama en este Las Tribus Perdidas



increíble la capacidad y la imaginación del equipo de diseño de Novarama, que después de 3 entregas aún es capaz de sorprender con los nuevos Invizimals.

El desarrollo del juego es similar al de las anteriores entregas con una novedad principal: el combate dos contra dos, un InviZimal lucha mientras el otro está a la espera de entrar a hacerlo. Hasta ahora los combates siempre habían sido uno contra uno y aunque tuvieses todas las criaturas reclutadas, el objetivo era tener un InviZimal hiperentrenado para luchar contra los rivales. El combate 2vs2 introduce un factor táctico y estratégico importante, ya que no solo deberemos tener a los dos luchadores entrenados y preparados, sino que deben formar un buen equipo, complementarse de tal forma que seamos capaces de enfrentarnos a la pareja rival en condiciones con una mínima garantía de éxito.

Gráficamente el juego es muy similar a los anteriores, destacando el mayor tamaño y detalle de los nuevos InviZimals ya citado anteriormente. Es posible que se haya mejorado también la integración de las criaturas en el entorno real en los que los encontramos, pero de un modo casi inapreciable.

Las músicas que nos acompañan en nuestra aventura siguen la linea de las de los juegos anteriores, al igual que los magníficos efectos de sonido y el excelente doblaje de las secuencias cinemáticas que nos introducen y guían por el juego. Se agradece que Novarama y Sony mantengan el esfuerzo en este sentido.



Conclusiones:

Un videojuego destinado a los fans de la saga que agradecerán el combate dos contra dos y los 70 nuevos InviZimals a capturar y entrenar. Hay quien lo considerará una simple expansión del original.

Alternativas:

Los dos anteriores juegos de la saga se pueden encontrar a buen precio. Otras alternativas son los clásicos Pokémon, aunque no hacen uso de la realidad aumentada.

Positivo:

- 70 nuevos InviZimals
- Combate 2 contra 2

Negativo:

- Novedades escasas

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	68
sonido	84
jugabilidad	76
duración	78
total	**71**

Una segunda opinión:

Una expansión del InviZimals original. Tendremos que esperar a PS Vita a ver con que son capaces de sorprendernos de nuevo Novarama.

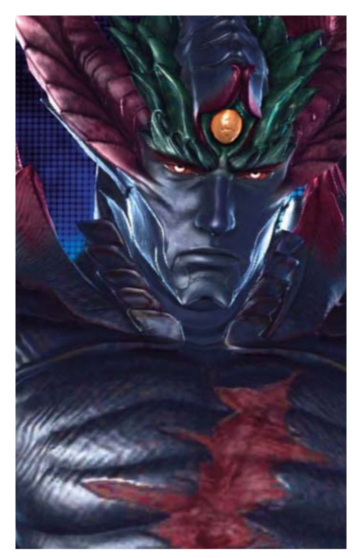
Jorge Serrano

desarrolla: namco · **distribuidor:** scee · **género:** lucha · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +16

Tekken Hybrid

¿Es un juego? ¿Es una película? ¡Es Tekken!

Podríamos definir a Tekken Hybrid como un remake poco inspirado e innovador del popular Tekken Tag Tournament. Como añadidos cuenta con la película Tekken Blood Vengeance y la demo del nuevo Tekken Tag T. 2



Tekken Hybrid es un pack con el que los fans de la franquicia disfrutarán más que nunca de esta popular saga de juegos de lucha. Este pack 3 en 1 incluye contenido variado de la saga Tekken. Por un lado tenemos uno de los juegos que causó furor en Playstation 2, Tekken Tag Tournament, pero en esta ocasión el título ha sido totalmente remasterizado en alta definición (HD), con lo que disfrutaremos del mismo juego que teníamos hace once años pero con una calidad gráfica adaptada a nuestros tiempos. Nada más iniciar partida nos encontraremos con que el juego, por defecto, está completado y con todo el contenido desbloqueado (personajes, escenarios, etcétera), por lo que no tendremos que preocuparnos de desbloquear personajes como antaño.

Más allá del aspecto gráfico, todo se mantiene igual que en su día, e incluso podremos volver a

En Tekken Tag Tournament HD tendremos el mismo juego de antaño pero con unos gráficos renovados, adaptados fielmente a la nuevas generaciones

jugar al famoso mini-juego de bolos. Es una lástima que Namco no se haya animado a añadir nuevo contenido, como un modo online o algún otro añadido que sirviesen para aportarnos una dosis extra de convicción para hacernos con este "pack Tekken definitivo", como ellos lo llaman.

Por otro lado tenemos la película Tekken: Blood Vengeance, de la que no vamos a hablar ni desvelar el argumento, pero que sin duda agradará a los fans de la saga. Cabe destacar que la película, de acción, se puede visualizar en "2D plano" (como toda la vida) o en 3D estereoscópico si nuestro televisor y nuestra vista nos lo permiten. Pese a que nos gustaría disfrutar de unos diálogos en castellano, la película solo incluye audio en inglés y japonés. Eso sí, tenemos subtítulos traducidos al idioma de Cervantes, por lo que podremos verla película subtitulada si no dominamos el idioma nipón o anglosajón.

Por último, aunque no por ello menos importante, es la demostración o el prologo de Tekken Tag Tournament 2. Si bien la demo se puede completar en 10 minutos y solo incluye 4 personajes jugables (Jin y Kazuya Mishima, Ling Xiayou y Alisa Bosconovitch) nos demuestra el increíble nivel gráfico de esta segunda parte. A nivel jugable es casi idéntico a su predecesor, pero los efectos y los ataques están mucho más logrados.

Podríamos decir que Tekken Hybrid es un aperitivo para que los fans más acérrimos a la franquicia sacien la espera hasta que el nuevo Tekken Tag Tournament 2 salga a la venta.





Conclusiones:

Un pack bastante completo con una película de acción muy lograda, un juego bien remasterizado y una demo que, aunque podría ser gratuita, nos sirve como prueba de lo que está por llegar.

Alternativas:

Existen mil y un juegos de lucha, pero si somos fans de la saga Tekken y queremos cambiar un poco de estilo, nos gustará BlazBlue o los ya conocidos Dragon Ball.

Positivo:

- *Buena remasterización*
- *Película de argumento aceptable*
- *Demo del nuevo Tekken*

Negativo:

- *No aporta nada nuevo*
- *Audio no remasterizado*

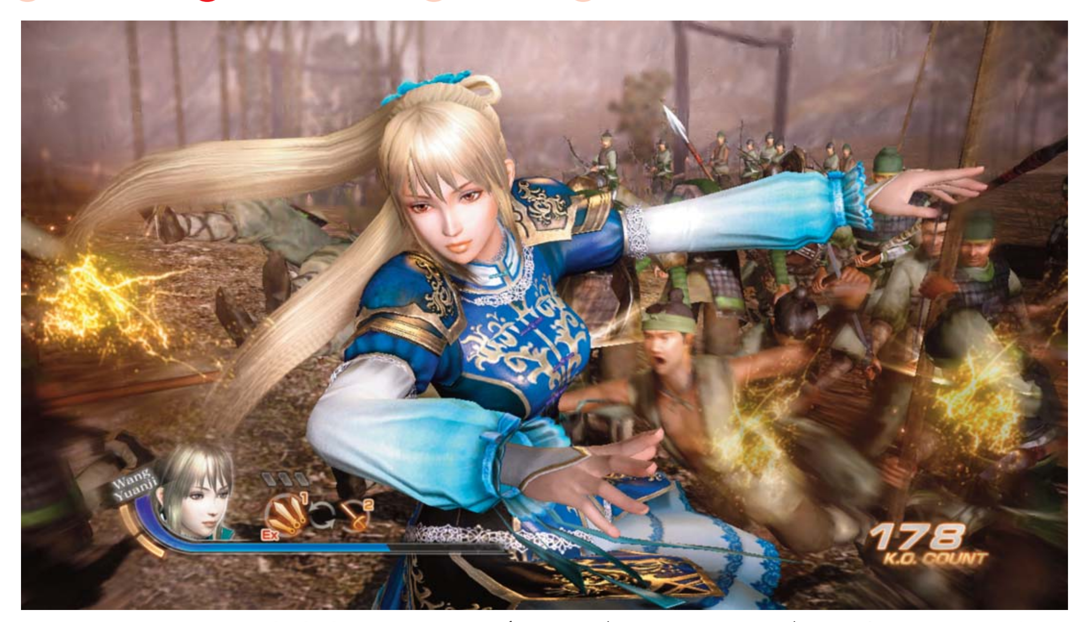
TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	70
sonido	52
jugabilidad	65
duración	70
total	**62**

Una segunda opinión:

Un pack totalmente prescindible que no aporta nada nuevo al universo Tekken. La demo incluye muy poco contenido y, aunque es un avance de lo nuevo de Tekken, se hace muy corta.

Jorge Serrano



desarrolla: tecmo koei · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 49,99 € · **edad:** +12

Dinasty Warriors 7: Xtreme Legends

Por si te habías quedado con ganas de más...

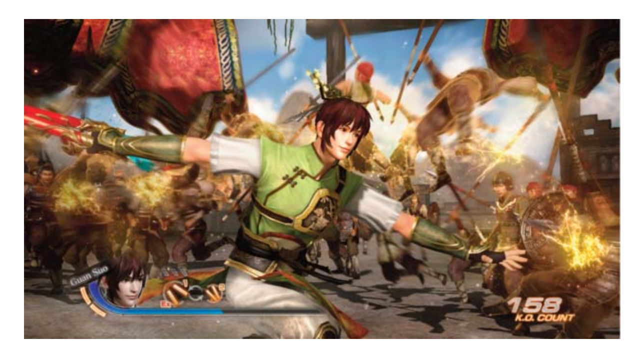
Tecmo Koei está convirtiendo en costumbre el lanzamiento de una expansión Xtreme Legends de todos sus juegos Dinasty Warriors. Nueva campaña, nuevos personajes y nuevos modos de juego

Xtreme Legends es una expansión de contenido autónoma, no necesita del Dinasty Warriors 7 para que la podamos jugar. Toma la base del anterior juego de la saga y lo amplía con nuevos personajes, armas, modos de juego y una nueva campaña. Xtreme Legends tiene por tanto las mismas virtudes y las mismas deficiencias que Dinasty Warriors 7, que las arrastra a su vez de mucho tiempo atrás, ya que las mecánicas de la saga llevan años establecidas, con mínimos retoques. Esto no tiene porqué ser ni bueno ni malo en sí, agrada a los seguidores de Dinasty Warriors (que no son pocos), pero limita el acceso de nuevos jugadores a la franquicia.

No es necesario tener Dinasty Warriors 7 ni haberlo jugado para poder disfrutar de este Xtreme Legends, pero si es recomendable. Recomendable porque nos desbloquea directamente los dos modos principales de juego, al tiempo que importa el personaje que tuviésemos creado en DW7 con todas sus mejoras y armas. Koei ha incluido también la posibilidad de rejugar Dinasty Warriors 7 con el personaje que tengamos en Xtreme Legends y sus armas y habilidades, lo cual es también de agradecer.

Legends es el modo principal de juego, una campaña que tiene como principal novedad ser bastante menos lineal de lo que solemos encontrar en la saga. La principal novedad en cuanto a modos de juego es Desafio, una serie de retos de los que el juego nos permitirá subir a internet nuestras puntuaciones, y compararlas con las de nuestros amigos y las de los mejores jugadores del

A pesar de que Dinasty Warriors 7 salió también para Xbox360, Xtreme Legends es exclusivo de Playstation 3

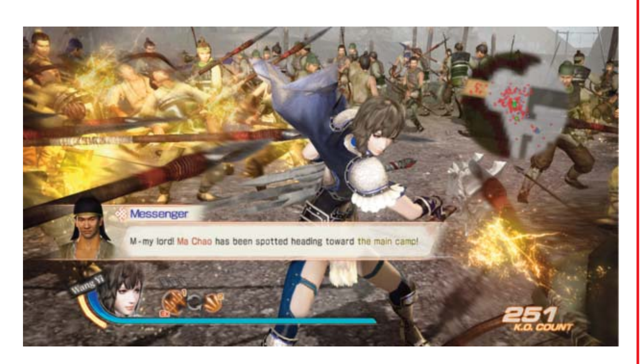


mundo. En un juego de este tipo las estadísticas y puntuaciones son fundamentales, y este modo se presenta como una novedad casi imprescindible, aunque es aún muy mejorable. Estos retos ganan mucho jugando en cooperativo con un amigo.

El resto de novedades justifican la compra del juego para los fans de la saga, pero no son más que añadidos menores, tres nuevos personajes, nuevas armas y cuatro técnicas de lucha que nunca se habían visto en ningún otro Dinasty Warriors.

Jugablemente sigue la linea del anterior, y de toda la franquicia. Cientos (miles) de enemigos a los que derrotar para lograr un objetivo, combinando combos y ataques especiales para lograr una mejor puntuación que al final de la fase nos proporcionarán una mayor recompensa en objetos y dinero, con los que mejorar nuestro personaje y armas. Nada que objetar en este aspecto, ya que es un sistema de juego que tiene adeptos muy fieles, y son las mecánicas clásicas de Dinasty Warriors.

Sí que se debe exigir ya una actualización a nivel técnico, el único aspecto destacable del motor del juego es su capacidad para mover cientos de enemigos, pero eso ya se hacía diez años atrás. El resto de aspectos gráficos, artísticos y técnicos han quedado obsoletos y deberían ser revisados de cara a próximas entregas. No es lo que busca el jugador de Dinasty Warriors, pero no por ello se debe abusar de su fidelidad y cariño a la saga, y ofrecer de una vez un producto a la altura de los tiempos que corren, y no uno obsoleto con efectos que lo adornen.



Conclusiones:

Xtreme Legends es un Dinasty Warriors 100%, encantará a los fans de la saga y dejará fríos a los que no lo son. No aporta más que nuevos contenidos y modos de juego a todo aquel que tenga Dinasty Warriors 7.

Alternativas:

Cualquier título de la saga es una buena alternativa. Es un género no demasiado popular que solo Koei cultiva.

Positivo:

- No necesita de DW7 para ser jugado
- Ofrece lo que promete

Negativo:

- No presenta ninguna evolución
- Público objetivo muy concreto

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	61
sonido	66
jugabilidad	58
duración	66
total	**61**

Una segunda opinión:

Tecmo Koei debería plantearse renovar su saga Dinasty Warriors a todos los niveles, jugables, artísticos y técnicos.

Jorge Serrano



desarrolla: london studios · **distribuidor:** sony · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +12

Singstar Grandes Éxitos

El karaoke más cañí

Como el turrón, Singstar vuelve a casa por Navidad. Y lo hace con una recopilación de temas clásicos en castellano de todos los tiempos, desde Amaral a Rocío Jurado, desde el gran Fary a Melendi. Casi todo tiene cabida en Grandes Éxitos

Parece ser que Singstar ha sobrevivido a la hecatombe que ha acabado con buena parte de las franquicias musicales de videojuegos. Su apuesta temprana por la venta de canciones online y el hecho de que el karaoke sea más universal que tocar la guitarra o algún otro instrumento pueden ser las causas de ello. Aun así, Sony vuelve en estas fechas, año a año, a las tiendas físicas con una recopilación que tiene como público objetivo todo aquel que no compra temas en la PS Store, y de paso mantiene viva y vigente la marca Singstar. Lo que se dice matar dos pájaros de un tiro.

Singstar Grandes Éxitos recopila 30 temas en castellano que fueron éxitos en su momento y se han convertido en clásicos imprescindibles en todo karaoke que se precie. La selección musical es, como siempre, discutible. Pero nadie puede poner en duda que toda la familia encontrará temas para compartir y competir micrófono en mano. Y es ese y no otro el objetivo de Singstar Grandes Éxitos. Los abuelos recordarán los tiempos de los guateques con el Dúo Dinámico o Fórmula V, los más "cañís" encontrarán su hueco emulando a Rocío Jurado, El Fary o Manolo Escobar. Los de mi generación nos desgañitaremos con himnos ochenteros tipo Déjame o Chica de Ayer, y los veinteañeros se tendrán que conformar con David Bisbal, La Oreja de Van Gogh o Melendi.

La recopilación es lo mejor de Singstar Grandes Éxitos, pero es que es también lo único que aporta. No se ha introducido ninguna novedad jugable ni de ningún otro tipo. Los modos de juego y mecánicas son los habituales en la saga, y aunque lógicamente esta recopilación no vaya a ser el momento, Singstar debería empezar a plantearse aportar novedades a los jugadores, más allá de las introducidas en Singstar Guitar y Singstar Dance.

Tracklist:

Alejandro Sanz - Corazón partío
Amaral - El universo sobre mi
Ana Belén y Víctor Manuel - La Puerta de Alcalá
Antonio Flores - No dudaría
Café Quijano - La Lola
David Bisbal - Bulería
Dúo Dinámico - Quisiera ser
El Barrio - Pa' Madrid
El canto del loco - Besos
El Fary - El toro guapo
Formula V - Eva María
Gloria Estefan - Mi tierra
Hombres G - Devuélveme a mi chica
Joaquín Sabina - 19 días y 500 noches
La Cabra Mecánica con María J. - La lista de la compra
La Guardia - Cuando brille el sol
La oreja de Van Gogh - Puedes contar conmigo
Loquillo y Trogloditas - Ritmo de garaje
Los Secretos - Déjame
M Clan - Carolina
Manolo Escobar - Mi carro
Marta Sánchez - Soy yo
Mecano - Hoy no me puedo levantar
Melendi - Caminando por la vida
Miguel Bosé - Morena mía
Nacha Pop - Chica de ayer
Nino Bravo - Un beso y una flor
Rocío Jurado - Como una ola
Rosana - El Talismán
Tequila - Salta

Grandes Éxitos es un Singstar más, y como tal funciona. Se vuelve a echar de menos que simplemente se realice una comparación de tonos, sin tener en cuenta lo más mínimo si estás siguiendo la letra o "versionándola". Seguro que es complicado, pero ya van unos cuantos Singstar como para que al menos se aprecie que se está intentando. Los menús son los clásicos del juego, no estaría mal que se les diese una vuelta y se aportase material adicional que enriqueciese lo que aporta el juego. Beatles Rock Band sigue siendo el espejo en el que se deberían de mirar todos los juegos musicales. Otra petición de los usuarios no incluida en Grandes Éxitos es la posibilidad de bajar el volumen de la voz del cantante original sin bajar el de la música, para ello voz y música deberían ir en pistas separadas.

Fruto del tiempo, algunos videos tienen una calidad tirando a mala, es algo lógico y para nada achacable al desarrollo del juego, pero que hay que indicar. El sonido en cambio se escucha limpio y claro, sin objeción alguna en los aspectos técnicos.

Singstar Grandes Éxitos es una simple recopilación de 30 temas a un buen precio (29,95 €). Si vas a aprovechar la mayoría de las canciones o no tienes aún Singstar (49,95 € con micros inalámbricos) se presenta como una buena opción. yo sigo pensando que el futuro de este tipo de juegos es la venta de temas online, y que cada uno se haga sus recopilaciones entre las más de 2000 canciones del catálogo.

Conclusiones:

Singstar Grandes Éxitos ofrece lo que promete con su título, 30 temas clásicos de los últimos 40 años de la música española. Nada más ... y nada menos.

Alternativas:

Dependiendo de tus gustos musicales podrás encontrar alguna otra recopilación que se adapte más a ellos. O mejor aún, entras en la Playstation Store y te haces tu recopilación entre los más de 2.000 temas que ofrece.

Positivo:

- Ideal para toda la familia.

Negativo:

- No aporta nada más que los 30 temas que recopila.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	52
sonido	74
jugabilidad	51
duración	64
total	**53**

Una segunda opinión:

Más de lo mismo, Sony debería plantearse como renovar la fórmula Singstar si no quiere que se queme aún más.

Jose Luis Parreño


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



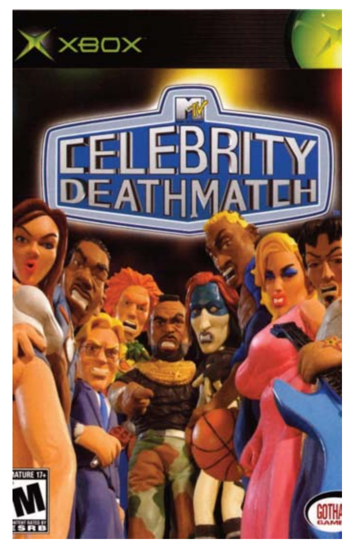


perpetrado por: big ape / rfx interactive · con la complicidad de: virgin · arma del crimen: pc/ps2/xbox · año: 2003

El rincón abyecto

MTV´s Celebrity Deathmatch

Un juego basado en un programa de televisión en el que muñecos de plastilina parodian a famosos americanos en un particular combate de lucha libre. Yo no esperaba mucho de esto y aún así el resultado fue peor de lo esperado



A finales de los 90 y principios de siglo, Celebrity Deathmatch fue una serie de notable éxito en la cadena MTV en la que modelos de plastilina de celebridades varias dirimían sus diferencias en un combate de lucha libre. El programa rezumaba humor ácido y mala leche por todos los costados. Y en 2003, lamentablemente, Virgin decidió convertirlo en videojuego.

"Lo" que llegó a las tiendas y las consolas y ordenadores de los jugadores de entonces fue uno de los más claros ejemplos de como no se debe hacer un videojuego.

Deficiente a nivel técnico

Técnicamente era feo, obsoleto y sin el más mínimo gusto. Las consolas de aquel entonces (PS2 y Xbox) y más aún las tarjetas gráficas de los PCs hubiesen permitido un nivel gráfico al nivel de la serie de televisión. Lo que nos encontramos fue un montón de personajes difícilmente reconocibles, mal modelados y con

Big Ape Productions desarrolló el juego para PC y PS2 y RFX Interactive el de la Xbox original. Ni siquiera la competencia entre dos estudios hizo que alguna de las versiones fuese mínimamente decente. Compiten en despropósitos, errores y bugs, no permitiendo seleccionar una versión ganadora

unas texturas más planas que Castilla, con una movilidad escasa y robótica, sobre unos escenarios pobres y limitados, y con unos efectos de sombras y luces infames. Los aspectos sonoros no le iban a la zaga, una música enlatada se acompañaba de los jocosos comentarios de dos comentaristas que se repetían más que el gazpacho cargado de ajo, que a su vez se interrumpían, si, repito, se interrumpían cada vez que una celebrity golpeaba al rival para meter el efecto correspondiente de sonido. Todo ello de una calidad mínima y una variedad aún peor.

Peor aún en jugabilidad

Si los aspectos técnicos eran muy deficientes, los jugables eran aún peores. Nuestro personaje responde tarde, muy tarde o simplemente no responde a nuestras acciones. El sistema de combate es simple hasta decir basta, sin ningún tipo de táctica ni la posibilidad de combinar combos ni nada por el estilo. Simplemente aporrear los botones de ataque hasta consumir la barra de vida del oponente, momento en el cual podemos realizar un movimiento final, una especie de fatality que es de lo poco mínimamente inspirado del juego, al menos los de algunos personajes.

Hablando de los personajes, no podemos dejar de reseñar la nula IA (Inteligencia Artificial) que tienen los rivales, que no responden de una forma lógica a ninguna de nuestras acciones o las situaciones del combate. Tampoco debieron asistir a clase los desarrolladores el día que explicaron que es una curva de aprendizaje en un juego y como se ajusta el nivel de dificultad del mismo, que en este título tienen el perfil de una etapa de montaña del Tour de Francia.

Dos modos de juego

Como la idea debía ser no castigar mucho a los jugadores que hubiesen tenido la mala idea de comprar el juego, éste solo disponía de dos modos de juego, una campaña en la que un famoso iría luchando contra todos los rivales sin justificación alguna en sucesivos episodios. Y por supuesto, el modo deathmatch en la que seleccionamos el personaje que manejaremos y el rival de entre una plantilla de 27 famosos (20 + 7 desbloqueables), algunos de ellos totalmente desconocidos por estas tierras.







Conclusiones:

Es un caso a estudiar en los máster de videojuegos en una asignatura que se llame: "Todo lo que no se debe hacer en un buen videojuego". A nivel técnico es penoso y lamentable y aún así es mejor que en los aspectos jugables, en los que no hay por donde cogerlo. Triste, muy triste que títulos como este lleguen a las tiendas. Seguro que todos los nombre de los créditos son seudónimos.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

NOTA: -6
infame

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Snow Board Championship





FICHA TÉCNICA **Año**: 1996 - **Plataforma:** Arcade - **Género**: Deportivo

Aprovechando estas fechas y como sabemos que muchos de vosotros gustáis de los deportes de invierno, este mes seguiremos dando ejemplo videojugón sobre la nieve. En este caso a lomos de una tabla

Snow Board Championship, que es así como se llama el juego retro de este mes, poco tiene del retro al que estamos acostumbrados. Y es que etiquetar de este modo a un juego de 1996, casualizado como este y carente de toda calidad, es ya de por sí un pecado más que una exageración. Sin embargo, es por su concepto arcade y por ser vástago de una compañía española, el que se encuentre aquí, en **Games Tribune Magazine.**

Desarrollado por **Gaelco**, --empresa con sede en **Barcelona** y de la cual ya hemos hablado en alguna ocasión como artífices de **Bang, Radical Bikers** y **Alligator Hunt**. Snow Board Championship es como su nombre indica, un videojuego basado en el arriesgado deporte de tabla sobre nieve conocido como Snow Board.

Aunque luce bien en pantalla --al menos al principio-- es en su complemento donde realmente reside toda su gracia. En este título, la "maka" resultante pasará, de interactuar con lo que suceda en pantalla a través del clásico joystick , a usar de un modo bastante lejano a la realidad, los pies del propio jugador sobre lo que trata de ser una burda imitación de una tabla real.

Y aquí termina toda su jugabilidad, ya que el título en general es tosco, aburrido y no anima demasiado a que dure la partida. Ni siquiera el citado periférico aporta el nivel necesario de adicción.

En cierto modo **SBC** guarda un gran parecido con otro título marca de la misma casa, **World Rally Championship**, del que comparte

Aunque como espectadores durante los primeros minutos el juego luzca bien en pantalla, es en realidad gracias a su periférico "extra" donde encontraremos su mayor diversión. Y aún así... no lo consigue...

Accesorios de recreativas

Fueron los pioneros. Aunque al principio sus diseños y costes eran desorbitantes, la tecnología poco a poco se hizo paso para reducir estos mismos y mejorar sus prestaciones.

Asientos de coche, volantes, cabinas, hasta piragüas y motocicletas. Todo era poco si se conseguía que el jugador se dejara en la máquina toda la paga semanal. No hay ninguna duda de que no conoceríamos los que actualmente tenemos en nuestras Playstations, Pcs y "tressesentas" de no ser por ellos.

Realmente enormes y poco aptos para guardar en nuestras casas, era esa misma grandiosidad la que provocaba que títulos pésimos ganaran muchos enteros con un periférico al hombro.

Los famosos Kinect y la vieja Wii no serían lo mismo.



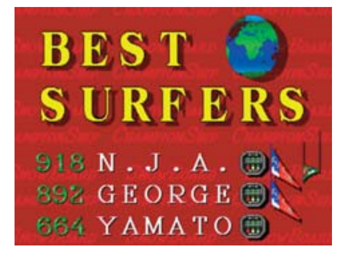
El propio World Rally Championship (1993) lo supera gráficamente aunque sea anterior y parezca ir montado sobre el mismo motor

absolutamente casi todo a excepción de texturas, sprites, animaciones y un ligero cambio en la perspectiva cenital. Podríamos atrevernos a decir que, pese a las diferencias, ambos serían el mismo juego pero con un vestido diferente.

Siendo vulgares y directos con el título, podemos resumir todos sus puntos en un único término. SBC era --y es-- lo que hoy se conocería como "una auténtica patata". Aunque de primeras su calidad **gráfica** es buena y convence ---sombras, ligerísimos efectos de partículas al derrapar y golpear contra la nieve, buenas animaciones de los cuatro amigotes que parecen hacer de público y una paleta de colores bastante decente-- al cabo de unos minutos cambiaremos de parecer. Desfasado para la época y muy por debajo de la calidad general de Gaelco. El propio World Rally Championship (1993) supera con creces a este juego aún siendo siendo anterior.

SBC es un juego carente de vida y de movimiento. Tanto los entornos como gran parte de los sprites pecan de ser demasiado estáticos y de no regirse por las leyes de la física --hasta los fantasmas del PacMan demuestran mejores maneras bajo sus faldas-Nuestro deportista parecerá en ocasiones más un poste que un snowboarder propiamente dicho. Penoso.

El apartado musical y **sonoro** es testimonial y prácticamente inexistente. Hay juegos mucho más antiguos que demuestran y aportan bastante más que lo que SBC



guarda en su interior(al menos en la versión que hemos podido probar). El siseo de la tabla contra la nieve, el sonido incesante del público o algo de la algarabía resultante de una competición como esta, hubiera hecho bastante en pos de la inmersión y mucho más a favor del jugador.

Snow Board Championship es un título tan difícil como olvidable , donde hasta una rotura de cadera sería algo más divertida y emocionante.

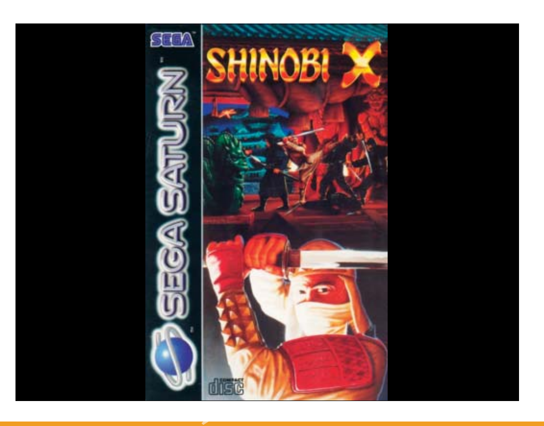
No es que abunden las opciones de este tipo y del mismo año, cosa que entiendo porque teniendo en cuenta la calidad general bastante pobre del juego y lo mal que se vendía, no llego a imaginar como es que aguantaba tanto en los salones.

En resumen, no juzguéis a Gaelco por ello pero...huid de él.



TEXTO: DANI MERALHO

Shinobi X





FICHA TÉCNICA **Año**: 1995 - **Plataforma:** Sega Saturn - **Género**: Acción lateral

Saturn recbió en el año 1995 la última entrega decente en 2D de la saga de ninjas de Sega. Un juego bastante desconocido que debería tener mayor reconocimiento

Shinobi, uno de los grandes éxitos de Sega en los años noventa hizo su aparición en la consola de 32 bits de la casa en 1995; atrás quedaban memorables títulos como el original de los arcades (con su gran conversión a Master System), the return of shinobi o el genial Shinobi III: Return of ninja master. Shinobi debutaba en la por entonces nueva generación, y lo hizo con un total lavado de cara.

Y es que lo primero que nos llama la atención al ponernos a los mandos de este título son sus gráficos digitalizados a la moda Mortal Kombat y sus esecenas de video tipo película de serie Z japonesa; en este punto hay dos vertientes, o lo amas o lo odias, a mi personalmente la estética del juego me encanta, pero hay que saber apreciar ese encanto de las películas de artes marciales y de los films de bajo coste como también pasa con la saga de lucha de Midway.

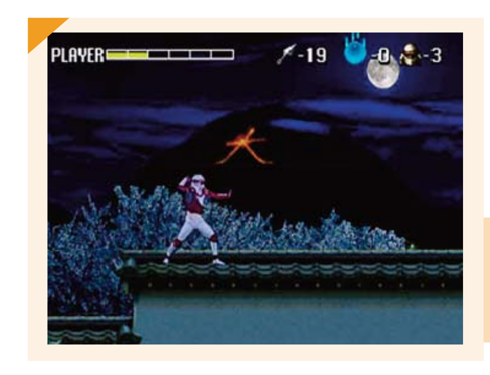
Entiendo que muchos fans enrojecieran de ira al ver por primera vez el juego y renegaran de él dado lo polémico que comento de su diseño artístico, pero la verdad es que aunque este hecho os tire para atrás (¿he comentado que a mi me encanta?) quitándose esos prejuicios en lo jugable estamos ante un mas que digno exponente de la saga.

Shinobi X recuerda en la manera de jugar a Shinobi III, lo que es una buena señal, si que es cierto que aquí se prima más el uso de la espada en las distancias cortas que las armas arrojadizas como los shurikens, pero por lo demás nos encontramos

Shinobi, una de las grandes sagas de Sega que sigue esperando un retorno como realmente se merece

"Vd. es un gran maestro ninja. Ante vd. el grupo más desalmado de terroristas que nunca empuñara armas de fuego y de artes marciales. Pero vd. cuenta con un arma secreta... ¡La magia ninja!"

Así rezaba la sinopsis que aparecía en la parte posterior de la caja del primer Shinobi en su conversión para Master System, el que fue mi primer contacto con una saga que me mantendría después pegado al mando con sus geniales secuelas para Megadrive, sin olvidarnos del gran Shadow dancer. Shinobi es una de esas franquicias que no han sabido adaptar a las nuevas generaciones (a diferencia de su colega Ninja gaiden) y que todos esperamos que algun día vuelva por la puerta grande.



El juego continúa con las bases jugables tan características de la saga, siendo el más similar Shinobi III de Megadrive

con una jugabilidad muy similar, scroll lateral del que tanto nos gusta, dobles saltos, magia y jefazos que nos esperan al final del nivel, como en los buenos tiempos. Si es certo que el control puede jugarnos a veces alguna que otra mala pasada, pero nada tan grave que haga que dejemos el juego desesperados.

En cuanto a la historia no contamos esta vez con el mítico Joe Musashi, si no que controlamos a Sho. Nuestro protagonista fue entrenado por un maestro de ninjitsu con dos compañeros, Kazuma y l a propia hija del maestro, Aya. Kazuma cegado por el ansia de poder anhela aprender del maestro la técnica que le otorgue el poder absoluto, y ante la negativa de éste jura que se vengará y forma su pripio ejército. Acabará raptando a Aya y ahí es donde entramos nosotros para liberarla y para acabar con esta amenaza al mundo. La historia no hace alarde de su originalidad, cierto es, pero casa perfectamente con el tipo de juego y con la éstetica de produccion de serie z que mencionaba.

Graficamente y aparte del diseño que ya comenté las animaciones estan logradas, el juego se mueve bien y es colorido, aunque claro, si que a los ojos de un jugador que cogiera el pad de Saturn en el año 95 entiendo que resultara pobre, ya que no es para nada representativo del salto generacional que nos tenía a todos embobados por aquellas fechas, pero viéndolo con perspectiva, y sin los prejuicios asociados a la calidad técnica tiene un estiilo



particular que a día de hoy es digno de ser vsto.

En cuanto a banda sonora comentar que la versión europea tiene una banda sonora diferente a las versiones americana y japonesa, y al contrario de lo que suele ser común nuestra versión PAL supera a la original, gran banda sonora sin duda.

Un gran desconocido este Shinobi X por la gran mayoría de jugadores, apartado de los grandes por su peculiar estilo vsual y por llevar el peso de una saga importante dentro de la industria de los videojuegos. Sega se ha euivocado en innumerrables ocasones con sus franquicias de éxito, pero para mí esta no fue una de ellas. Si tenéis la oportunidad probadlo, porque este es uno de esos juegos que merece la pena ver y que os hara pasar buenos ratos.



TEXTO J.M. GONZÁLEZ

D&D: Tower of Doom





FICHA TÉCNICA **Año**: 1994 - **Plataforma**: Arcade - **Género**: Hack´n´Slash/RPG

Tower of Doom es el primer título fruto del acuerdo entre Capcom y TSR. Es la época dorada de los hack´n´slash pero Tower of Doom es mucho más que eso.

El hechicero no muerto Deimos amenaza Mystara con su ejercito de criaturas. Cuatro valientes mercenarios son contratados para acabar con la amenaza, deberán llegar hasta la Tower of Doom y acabar con Deimos. Una historia muy clásica que da pie a un juego que mezcla sabiamente un hack´n´slash de desplazamiento lateral con unos ligeros toques de rol, que lo destacaban sobre el resto de títulos de mamporros que poblaban las recreativas de mediados de los noventa. Tower of Doom permitía el juego para hasta cuatro jugadores simultáneos, no solo permitía sino que lo exigía. Aunque la dificultad se adaptaba al número de jugadores en cada momento, jugarlo en solitario o incluso con un único acompañante era una sangría de monedas de cinco duros. Cada uno de los personajes tenía su propia personalidad y habilidades. No se complicó mucho la vida Capcom en este aspecto:

- Guerrero: un personaje muy equilibrado, con unos niveles medios de ataque, velocidad y resistencia.
- Enano: es el personaje con menor alcance de todos, especialista en el combate cuerpo a cuerpo.
- Elfa: como suele ser habitual, es el personaje más débil en cuanto a resistencia y ataque. Pero lo compensa con 7 poderosos hechizos.
- Clérigo: ofrece una perfecta combinación de fuerza física y hechicería. Su uso del escudo le permite repeler la mayor parte de los ataques que recibe.

Hasta aquí podríamos estar hablando de cualquier juego de la época, lo que hacía diferente a Tower of Doom y donde se aprecia la saga Dungeons & Dragons que le da nombre es en los toques roleros que incluía. A lo largo de la aventura se van sucediendo una serie de eventos que nos harán elegir el camino a seguir, son elecciones del tipo ir a A o ir a B o tomar esta misión secundaria o no hacerlo. Muy básicas pero totalmente novedosas en el género y que hacen que Tower of Doom se muy rejugable. También son propios del RPG la evolución de las habilidades de los personajes y la gestión de su inventario, con la posibilidad de comprar equipo y armas en las tiendas que encontramos a lo largo del juego.

Gráficamente se trataba de un juego muy llamativo y espectacular para la época, escenarios variados y con multitud de detalles y sobre todo un diseño de enemigos que toma lo mejor del amplio repertorio del Dungeons & Dragons que le da nombre.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN


"Donde no distinguirás la realidad de la ficción"
"Tus sueños... nuestra inspiración"
- CÓMIC
- ILUSTRACIÓN
- CONCEPT ART
DARKRAIN STUDIOS
http://darkrainstudios.blogspot.com/



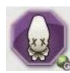
Halo: Combat Evolved Anniversary

Desarrollado por 343 Industries en colaboración con Saber Interactive y Certain Affinity, Halo: Combat Evolved Anniversary es la espectacular remasterización de Halo: Combat Evolved e incluye multitud de nuevas características y posibilidades, como Modo Campaña cooperativo a través de Xbox LIVE, seis clásicos mapas multijugador rediseñados y una nueva misión de Tiroteo, Modo Clásico, Logros, compatibilidad con Kinect y con televisores 3D, y nuevos desafíos por descubrir. Halo: Anniversary es un título imprescindible tanto para Spartans veteranos como para jugadores nuevos en la saga.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 44 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


No me hables de probabilidades Puntos: 25
Escapa de 'Las fauces' en Legendario con al menos un minuto de sobra.

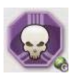

Atar los cabos sueltos Puntos: 10
Mata a todos los Elites del nivel 'Keyes' en dificultad Heroico o superior.


Cazador de Wraith Puntos: 10
Destruye 4 tanques Wraith en 'Ataque a la Sala de control' con el tanque Scorpion en una partida.


Cabeza de playa Puntos: 10
Asalta la playa de 'El Cartógrafo silencioso' sin bajas entre los marines en Heroico o Legendario.


Palomitas Puntos: 25
Mata a 100 formas infecciosas del Flood en el nivel 'Keyes' en dificultad Heroico o superior.


Cuidado con los pequeñajos Puntos: 10
Completa el nivel 'Dos traiciones' en dificultad Heroico o superior sin matar a ningún Grunt.


Si no lo veo, no lo creo Puntos: 10
Completa el nivel 'La biblioteca' en dificultad Heroico o superior sin morir.


¡Yo me encargo de eso! Puntos: 25
Pilota un Banshee en el nivel 'Ataque S. de control'.


Qué pedestre aro Puntos: 25
Completa el nivel 'Halo' en cualquier dificultad sin entrar en ningún vehículo.


Este lado hacia arriba Puntos: 10
Completa el trayecto en Warthog del nivel 'Las fauces' sin salir despedido del vehículo.


Fin de la cuarentena Puntos: 25
Escapa de la instalación de los Forerunners del nivel 'Chispa culpable 343' en 21 minutos o menos.


Granadero Puntos: 25
Escapa de la sala de mapas en 'El Cartógrafo silencioso' sin disparar en Heroico o Legendario.


Todo va según lo previsto... Puntos: 10
Mata a todos los enemigos en el primer encuentro de 'Verdad y reconciliación' sin que te detecten.


Eso no se toca Puntos: 25
Completa el nivel 'Dos traiciones' en dificultad Legendario sin recoger ningún arma nueva.

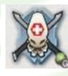

Lector veloz Puntos: 25
Completa el nivel 'La biblioteca' en dificultad Legendario en 30 minutos o menos.


¡Esta va por Jenkins! Puntos: 10
Mata a 50 formas de combate del Flood en el nivel 'Chispa culpable 343' en Heroico o superior.

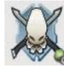

Combate cercano Puntos: 20
Completa el nivel 'Verdad y Reconciliación' con al menos 4 cargas sin usar tu rifle de precisión.


Zona de exclusión aérea Puntos: 10
Destruye 3 de los 4 Banshees de 'Halo' en cualquier dificultad durante una partida.

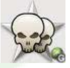

Un paseo Puntos: 25
Completa el nivel 'Pillar of Autumn' en Legendario sin recoger ningún paquete de energía.


¡Es imparable! Puntos: 20
Completa cualquier nivel en dificultad Heroico o superior sin recibir daños.


Escudo de colega Puntos: 20
Completa cualquier nivel en dificultad Heroico de forma cooperativa.


Una leyenda viva Puntos: 50
Completa todos los niveles del juego en dificultad Legendario.


El nacimiento de un espartano Puntos: 10
Completa todos los niveles del juego en dificultad Normal.


¡Calaveras tomadas! Puntos: 25
Localiza la mitad de las calaveras escondidas por la campaña.


Querido diario... Puntos: 50
Lee todos los terminales escondidos por la campaña.


¿Qué tenemos aquí? Puntos: 10
Lee un terminal.

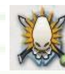

Las fauces Puntos: 25
Completa el nivel 'Las fauces' en cualquier dificultad.

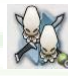

Dos traiciones Puntos: 25
Completa el nivel 'Dos traiciones' en cualquier dificultad.


Chispa culpable 343 Puntos: 25
Completa el nivel 'Chispa culpable 343' en cualquier dificultad.

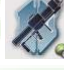

Halo Puntos: 25
Completa el nivel 'Halo' en cualquier dificultad.


El Cartógrafo silencioso Puntos: 25
Completa el nivel 'El Cartógrafo silencioso' en cualquier dificultad.


Los escudos son para las nenas Puntos: 10
Completa el nivel 'Pillar of Autumn' en Legendario sin recoger ningún escudo.

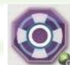

Martillazo amigo Puntos: 50
Completa cualquier nivel en dificultad Legendario de forma cooperativa.


Procedimiento habitual en equipo Puntos: 10
Completa cualquier nivel en dificultad Normal de forma cooperativa.


Cree en un héroe Puntos: 20
Completa todos los niveles del juego en dificultad Heroico.


Coleccionista de cabezas Puntos: 50
Localiza todas las calaveras escondidas por la campaña.


Bonita calavera Puntos: 10
Encuentra tu primera calavera en una campaña.


Lector voraz Puntos: 25
Lee la mitad de los terminales escondidos por la campaña.


Tsantsa Puntos: 50
Completa cualquier nivel con al menos tres calaveras activas en dificultad Heroico o superior.


Keyes Puntos: 25
Completa el nivel 'Keyes' en cualquier dificultad.


La biblioteca Puntos: 25
Completa el nivel 'La biblioteca' en cualquier dificultad.

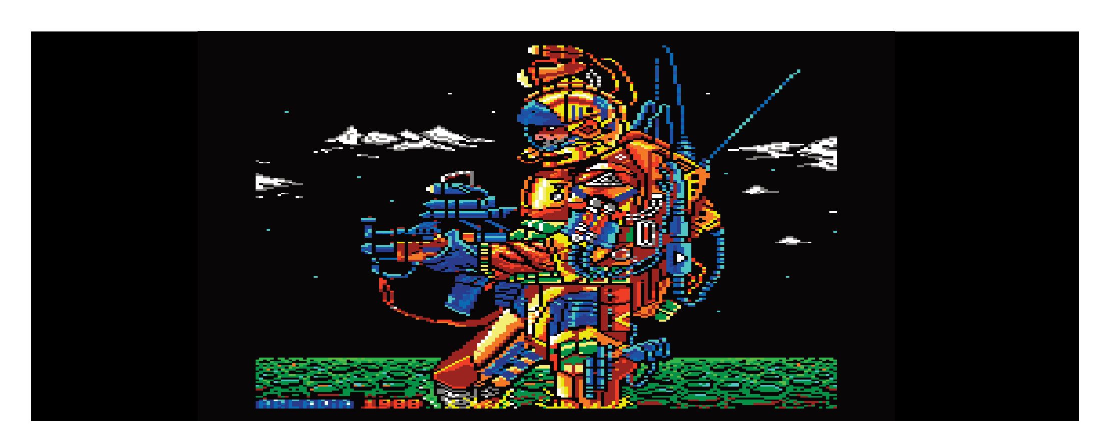

Verdad y reconciliación Puntos: 25
Completa el nivel 'Verdad y Reconciliación' en cualquier dificultad.


Ataque S. de control Puntos: 25
Completa el nivel 'Ataque S. de control' en cualquier dificultad.

Pillar of Autumn Puntos: 25
Completa el nivel 'Pillar of Autumn' en cualquier dificultad.



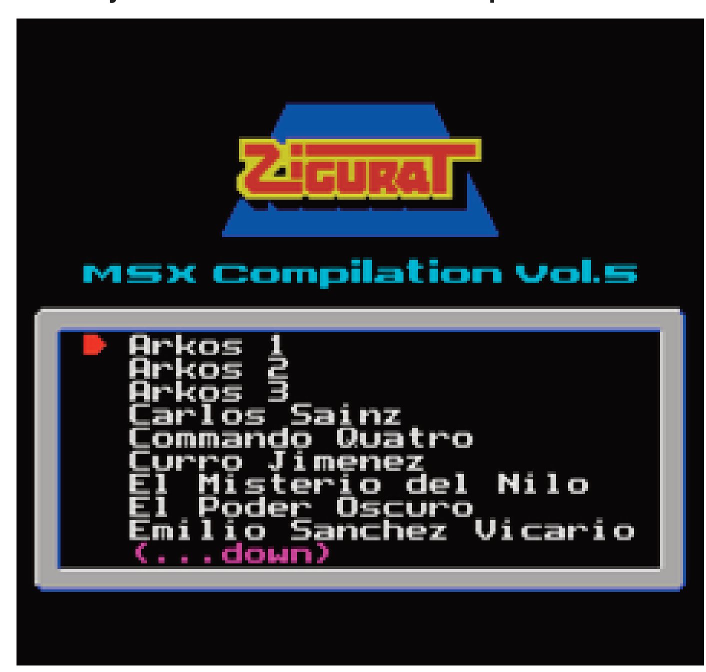
Retrovisión: El Poder Oscuro (1988)



Otro ejemplo de la Edad de Oro

Siempre resulta un placer hablar de los grupos de programación españoles de la era de los ocho bits, los cuales casi siempre se ocultaban tras la distribuidora de turno, en este caso Zigurat. La gente de Arcadia Software desarrollaron en su día tres arcades -como no podía ser de otra manera- en los que avanzar y destruir era nuestra máxima aspiración

sin embargo, si bien hay que decir que en Arkos y Curro Jiménez el desarrollo del juego podía llegar a hacerse monótono, con su tercer producto sí que dieron en la tecla; El Poder Oscuro debería permanecer escondido en el lugar de los buenos recuerdos de los que jugamos en aquella época.



Y antes de meterme en faena con el juego, procederé a contar una de las siempre simpáticas, vivarachas y a veces sonrojantes anécdotas que uno conserva de tan magna era del videojuego, ay, dorada y flamígera época del software hispano. Resulta que llegué tan contento a casa de mi abuelo tras adquirir este juego distribuido por Zigurat, pasando a cargarlo ipso-facto en el MSX que, en esos tiempos, se encontraba des-

plazado del cuarto en el que normalmente habitaba.

Seguramente provocado por la constante conexión y desconexión que conllevaba la mudanza del ordenador de una habitación a otra, el cable de alimentación no establecía contacto de forma óptima. Esto derivaba en que un par de veces, como en una vieja cinta de vídeo pasada a cámara lenta, el Spectravideo MSX teñía de rojo sangre la pantalla para, instantes después, apagarse por completo y volver a la vida segundos más tarde. Como chavalito de ocho años, yo interpreté buenamente que el juego tenía alguna anomalía, así que no pude disfrutar del mismo demasiado tiempo y acabé intercambiándolo en la tienda de Parodi y su eterno tupé, por el Paris-Dakar, también con el sello de Zigurat.

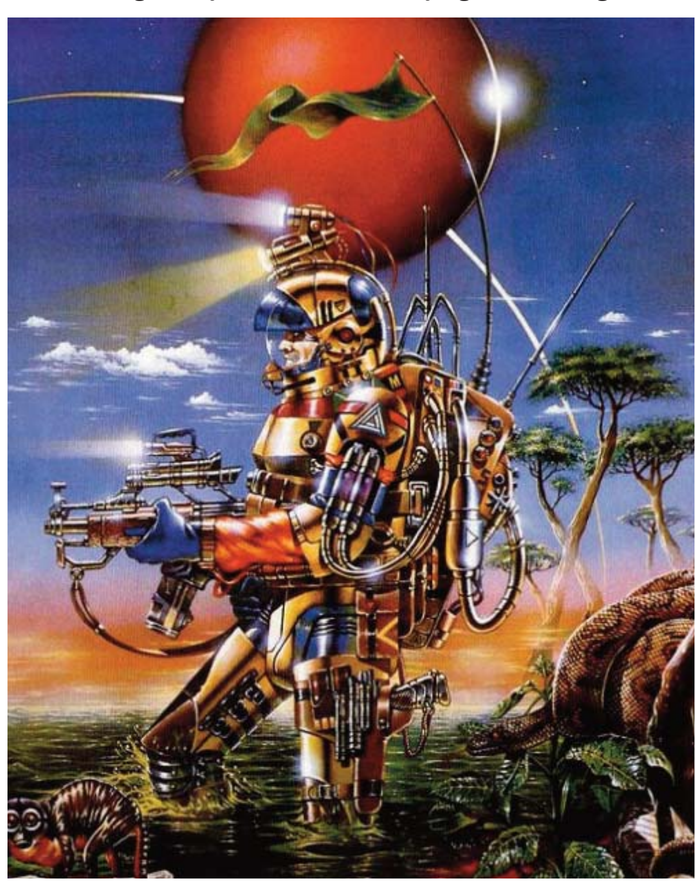
Me acabé arrepintiendo de tal movimiento tiempo después, cuando me dí cuenta del error en las conexiones, pero ya era demasiado tarde. Sin embargo, lo poco que pude jugarlo me cautivó; y es que si hiciéramos en algún momento uno de esos Top Ten que tanta polémica crean, en este caso dedicado a los enemigos más originales dentro de un videojuego, podríamos darle un lugar de honor en el podio a la oscuridad que devoraba la pantalla en el juego que este mes recordamos.

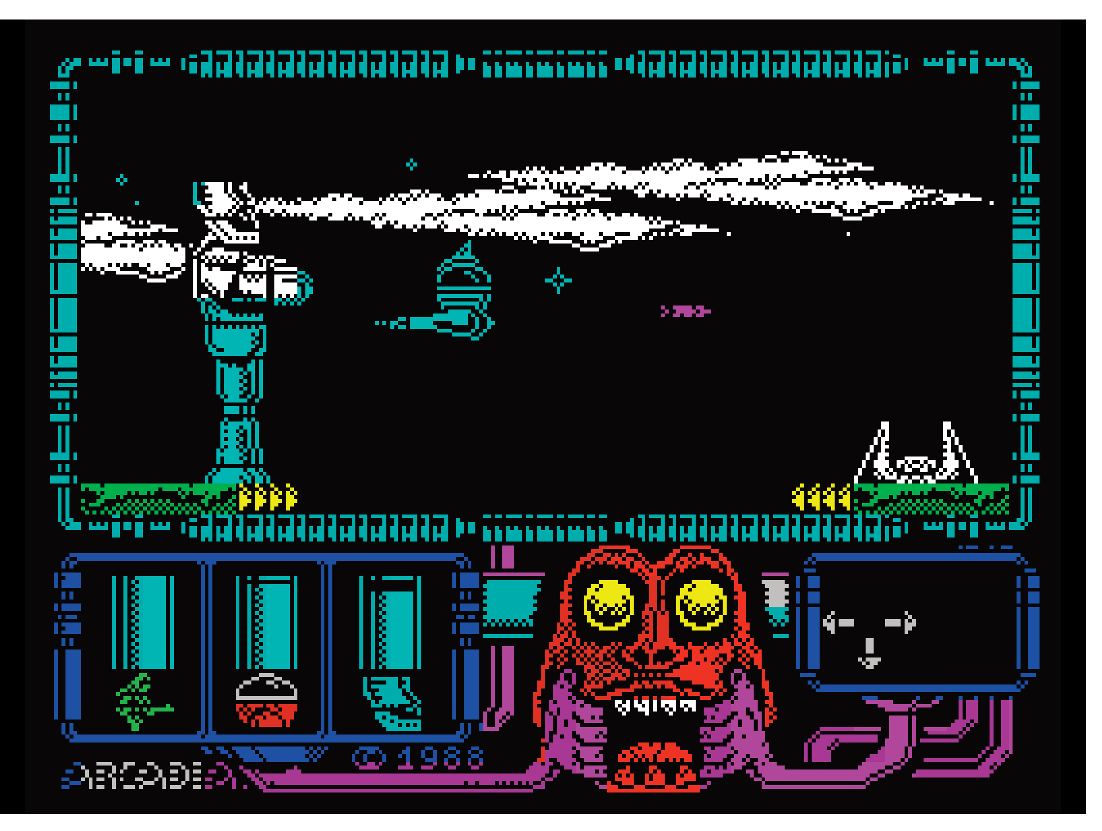
Así, al principio manejamos un gigantesco robot, mezcla asombrosa de Mazinger y Goldorak; su paso era lento y cansino, aunque poderoso y prácticamente imparable... si no fuera porque el camino está plagado de obstáculos pixelados que no hacían otra cosa que incordiar. Por ello, la solución para que nuestro mostrenco metalizado pudiera proseguir su camino era que liberase una cápsula en forma de aeronave, pasando el control del juego a dicho artilugio.

Si pudiésemos hacer un top ten de los enemigos más originales que tienen cabida en un videojuego, seguramente aparecería el título de este mes

La nave tenía bastante movilidad, se movía en cuatro direcciones, siendo capaz no sólo de barrer la pantalla de izquierda a derecha, sino también de moverse a lo largo del eje vertical, si éste se encontraba libre. Sin embargo, esta nave también podía encontrarse zonas del mapa que le fuera imposible traspasar. El Plan C tomaba forma; C de Comando, el cual salía de la nave y se disponía a trotar y disparar como si de Arkos, el protagonista del Game Over de Dinamic, se tratara.

Por poner un ejemplo de los aprietos en los que podía ponernos el juego, el robot llegaba a un



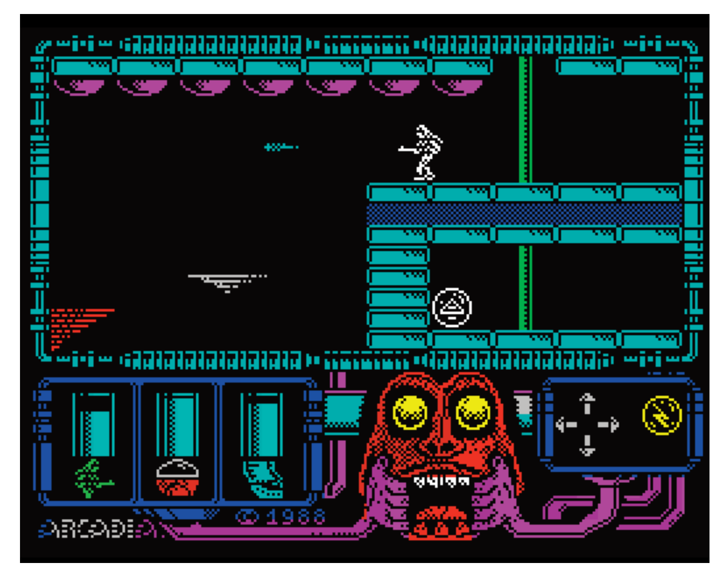


Como buen clásico de los 8 bits, el juego poseía una jugabilidad bastante acertada y una dificultad endiablada. Nuestra vida descendía a una velocidad vertiginosa y el Poder Oscuro no concedía ninguna tregua al jugador

punto en el que un enorme abismo se abre ante sus pies; la nave es liberada y desciende por el agujero para explorar el subterráneo, a la par que esquiva extraños rombos asesinos -no se crean, hay muchos juegos de ocho bits que utilizaban esta arcana forma geométrica para representar a una criatura hostil; carne de Top Ten, sin duda-. Al tomar tierra, existe un pasadizo hacia la derecha demasiado estrecho, por el que se adentra el comando, en busca de un item capaz de desbloquear la situación...

El juego tenía un manejo ágil, movimientos rápidos y, como no, una dificultad endiablada; la barra de energía de cada personaje descendía a una velocidad vertiginosa, haciendo que la partida terminase si cualquiera de los protagonistas sucumbía, y cómo no, el Poder Oscuro devoraba cada pantalla sin prisa ni pausa, absorbiendo toda la vida que nos pudiera restar.

Como nota harto curiosa, algo que me llamó bastante la atención a nivel gráfico; en general, los sprites están bien diseñados, exhibiendo colorido en todas las versiones para las que se publicó... sin embargo, existe un sospechoso parecido en el diseño de algunos recursos gráficos del



juego con los del anteriormente mencionado Game Over. No sólo me refiero al comando protagonista: si os fijáis bien, algunos proyectiles enemigos en forma de boomerang, las plataformas flotantes o incluso la mina con cuatro pinchos que aparece ocasionalmente... ¡son realmente parecidos a los que pueden verse en el juego de Dinamic! Homenaje, casualidad o vaya usted a saber, no es óbice para que su recuerdo siga estando a buen recaudo en nuestras mentes.

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

Viaje en el tiempo: Golden Axe



Ax Battler se dirige hacia la gran batalla en la tierra media por los frondosos bosques de Firewood, a los que el otoño ha despojado de su majestuosidad habitual. Junto a él caminan Tyris Flare y Gilius Thunderhead, dos grandes guerreros con los que ha compartido innumerables aventuras. Pero esta ocasión es diferente

El objetivo de la guerra no es solo conseguir la paz del reino y rescatar a los monarcas. En esta ocasión la batalla adquiere tintes personales. Nuestros héroes buscan venganza. Venganza por la muerte de sus seres queridos a manos de las hordas de Death Adder, tirano que ha sublevado y masacrado vilmente a la aterrorizada tierra media gracias a la mítica golden axe, arma a la que se atribuyen innumerables propiedades mágicas. Arrancar el hacha dorada de las gélidas manos del hombre serpiente y devolverla al castillo real es garantía de tranquilidad y prosperidad para todos los habitantes del reino.

La soledad y aparente serenidad del bosque mantiene ciertamente inquietos a nuestros héroes. Solamente se vislumbran los arrasados campamentos del ejército del rey, donde ningún hombre queda en pie. Todos yacen muertos y salvajemente mutilados en el suelo, junto a sus armas todavía envainadas. Debió ser un ataque por sorpresa, ya que todas las víctimas formaban parte de la Guardia Real. No hay ningún soldado del ejército enemigo pudriéndose en el devastado terreno. Mal augurio para comenzar una batalla tan importante.

De repente, nuestros héroes observan una figura en la lejanía que avanza agonizante hacia ellos, un guerrero de la corte. Difícilmente puede caminar, por lo que utiliza su propia espada como improvisado bastón. A cada lento paso que consigue dar derrama tras de si una ingente cantidad de sangre. Está gravemente herido y pronto abandonará este cruel mundo que le ha tocado vivir. Pero esta figura no es un soldado más, al menos para Ax Battler. Este guerrero moribundo es Alex, amigo del bárbaro y soldado de la guardia personal del rey. Un guerrero extremadamente habilidoso que abandonó muy joven la aldea donde se crió para prestar servicio a la corona. ¡Que caros le han costado sus sueños!

Balbuceando como buenamente puede, Alex cuenta a los valientes guerreros como el ejército enemigo les tendió una emboscada nocturna en la que no tuvieron oportunidad alguna. Todos sus compañeros perecie-



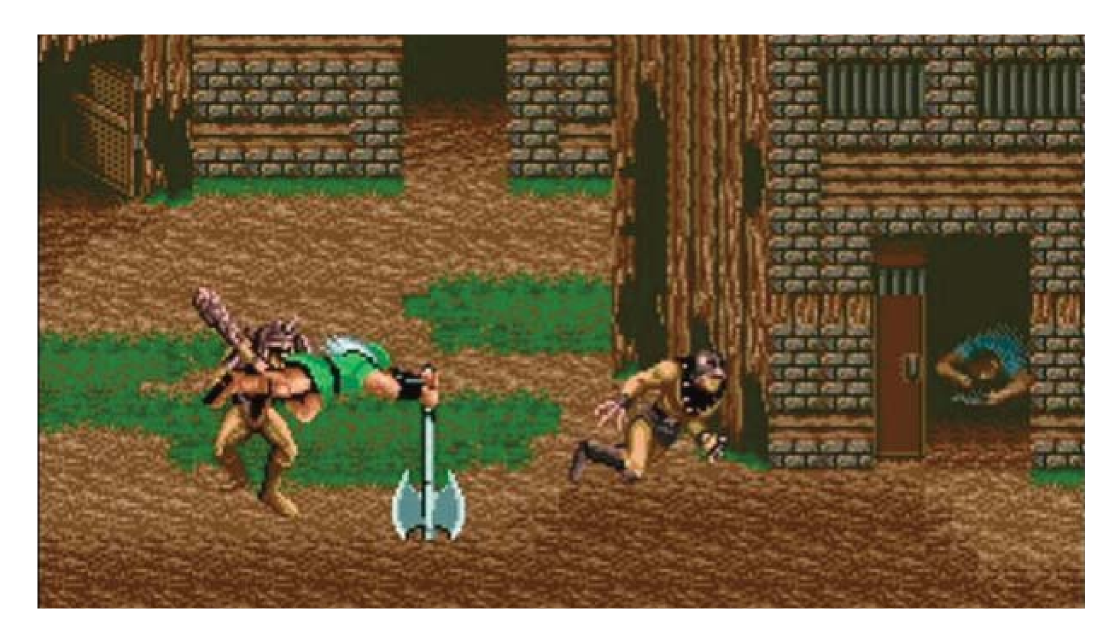
ron, logrando él defenderse con suficiente gallardía como para salir con vida -aunque gravemente herido- del fatal envite. En su último aliento, Alex suplica a su amigo que derroque al enemigo y establezca la paz en el reino, vengando así su muerte y la de su pueblo. Con el gesto impasible pero completamente consumido por la rabia, Ax promete al moribundo soldado la ansiada venganza. No parará hasta destrozar al último soldado del villano y recuperar el hacha dorada.

Sin tiempo para lamentos. Ax, Tyris y Gillius se ponen en marcha hacia la isla de la tortuga, primera parada en la ruta hacia el castillo de Firewood donde el villano mantiene prisioneros a los monarcas. Un camino hacia la libertad en el que se encontrarán con innumerables enemigos y aliados sorprendentes. Una aventura épica que les convertirá en leyenda…

Con este espectacular inicio se presentaba ante nosotros uno de los beat´em up más importante de todos los tiempos. Sega puso en 1989 la guinda a una maravillosa década de triunfos en los salones recreativos con Golden axe, arcade que si bien no innovó en demasía dejó bien claro que la compañía estaba de dulce, convirtiendo en oro cualquier título que salía de sus equipos de desarrollo. Y es que el juego que hoy nos ocupa se convirtió por méritos propios en uno de los videojuegos más queridos y recordados por el aficionado medio, por lo que en este artículo vamos a rendirle un pequeño homenaje recordando el devenir de la saga, que fue de más a menos hasta terminar apagándose como una estrella fugaz.

Golden axe es un beat' em up de corte clásico en el que nuestra misión consiste en machacar a cualquier forma de vida que se cruce por nuestro camino. Como elementos diferenciadores que le situaron por encima de sus rivales contemporaneos podemos destacar la posibilidad de elegir entre tres personajes completamente diferentes entre sí -cada uno con sus propias características-, el empleo en la batalla de poderosas bestias de combate y, sobre todo, la posibilidad de realizar devastadores y espectaculares conjuros mágicos con los que limpiar la pantalla de enemigos y hacer las delicias de los aficionados al género de la espada y brujería. Pero si por algo destacaba el legendario título de Sega es por ofrecer una jugabilidad marca de la casa, potenciada hasta el infinito por un modo multijugador delicioso.

Como cualquier juego de éxito que se precie, Golden axe tuvo un gran número de conversiones domésticas más o menos acertadas. Especialmente destacables resultaron las realizadas para PC,



Amiga y Master System, siendo la mejor de todas ellas la sensacional adaptación a Mega Drive, que contaba con un apartado técnico excelente y un par de niveles adicionales que llevaron al éxtasis a los fans mas acérrimos. Por contra, la versión para PC Engine resultó ser una de las peores que se recuerdan, con un apartado gráfico y sonoro impropios de una máquina tan competente.

Tras el enorme impacto del original, los aficionados clamaban por una segunda parte a la altura de su predecesor. Fue en 1991 cuando Sega decidió complacer al público lanzando Golden axe II, continuación en las que nuestros guerreros favoritos repetían protagonismo con el fin de derrocar en esta ocasión al temible Dark Guild. Fue lanzado en exclusiva para Mega Drive, siendo "adaptado" para las populares máquinas recreativas Megatech de Sega -una Mega Drive con temporizador dentro de un mueble clásico-.

Como era de esperar al ser diseñado para un hardware menos potente, esta segunda versión contaba con un apartado técnico inferior al original de las placas arcade, siendo ligeramente superior a la adaptación de su antecesor para Mega Drive. Las pequeñas modificaciones artísticas que se introdujeron no fueron del gusto de todos los aficionados, dando como resultado un título menos bonito en el que ciertos escenarios y personajes quedaban por detrás del original. Mención especial merecían los horripilantes efectos sonoros, impropios de una máquina con potencia de 16 bits.

Pero no todo fue oscuridad en esta secuela. El apartado jugable seguía a un nivel altísimo, manteniendo su divertidísimo modo multijugador y habiendo mejorado claramente el sistema de combate. En cuanto a la posibilidad de lanzar conjuros, el método empleado para lanzarlos cambió para bien, dándonos el programa la posibilidad de seleccionar en todo momento la potencia del mismo.

A pesar de no ser el título épico que los aficionados esperaban, Golden axe II fue un gran éxito para la compañía del erizo, vendiendo un gran número de unidades y quedando grabado a fuego en el corazón de los afortunados poseedores de una Mega Drive.

Esta segunda parte no fue el único Golden axe aparecido en 1991, surgiendo dos spin-off de la saga en las consolas menores de Sega. Dos títulos rodeados de una gran polémica que les impidió obtener el reconocimiento que tal vez merecieron.

Golden axe warrior apareció en ese mismo año para Master System, tratando de dar un giro

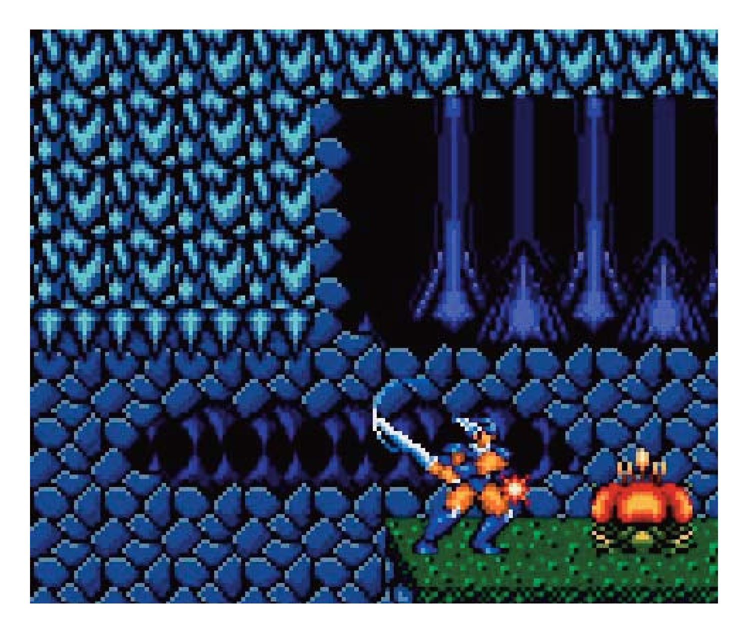


diferente a la franquicia hacia los Action RPG más clásicos. En esta nueva aventura controlamos a un joven guerrero que ha de recuperar diez gemas mágicas con el fin de derrotar a Death adder y vengar la muerte de sus padres. A lo largo de la aventura los protagonistas principales de la saga aparecerán secuencialmente para ayudarnos en las más diversas situaciones.

A pesar de contar con un sistema de juego muy pulido y un apartado técnico excelente, el título destacó principalmente por su polémico parecido con Legend of Zelda, al que literalmente fusilaba en algunos aspectos y momentos puntuales. Tal similitud provocó la ira de la crítica especializada, que injustamente le dio de lado en su momento. Una verdadera pena, ya que el título está entre los mejores RPG de la consola y resulta un reto atractivo y desafiante a partes iguales.

Por su parte, Ax Battler: Legend of Golden Axe apareció en el ya mentado 1991 para Game gear. En esta ocasión controlábamos a Ax (protagonista de los dos primeros juegos) en su camino hacia la batalla contra Death Adder, que ha robado el hacha dorada y amenaza con utilizar sus inmensos poderes para esclavizar al mundo.

Gráficamente discreto y con una jugabilidad lastrada debido a un planteamiento equivocado, poco se habló -al menos en España- de su parecido con Zelda II ya que la crítica decidió centrarse en sus otros defectos, que desgraciadamente eran más visibles. Y es que el mayor problema que este spin-off arrastraba es que



resultaba tremendamente monótono y la historia no conseguía engancharnos en ningún momento. No alcanzó un éxito reseñable, por lo que quedó enterrado entre los recuerdos más oscuros de la franquicia.

Un año después, los salones recreativos de medio mundo recibieron con algarabía el que hasta el momento es el mejor juego de la serie. Golden Axe: The revenge of Death Adder empleó la misma fórmula que había triunfado anteriormente, pero elevándola al máximo exponente en todos sus aspectos.

Mientras que en el anterior título oficial de la saga su apartado artístico fue duramente criticado, en esta continuación volvió la excelencia. Gráficamente solo se puede calificar de soberbio, con unos sprites enormes y llenos de detalle que para colmo se movían de forma increíble, gracias a las trabajadas animaciones que adornaban a cada personaje y enemigo. La belleza en este apartado le hizo verdaderamente llamativo para el público, siendo acompañado por un conjunto de melodías épicas que acompañaban perfectamente a la acción. Pero si por algo destacaba este retorno a los orígenes fue por su perfecta y refinada jugabilidad, ofreciéndonos una gran variedad de golpes y posibilidades por cada personaje, además de un buen número de caminos diferentes para completar la aventura. En esta ocasión eran cuatro los personajes que podíamos controlar (Sterm el bárbaro, Dora la centaura, Goah el gigante y Trix el elfo), siendo especialmente destacable la opción para cuatro jugadores simultáneos que la placa ofrecía, una verdadera fiesta jugable para compartir con nuestros amigos.

Aunque pueda resultar contradictorio, el mejor Golden Axe

jamás creado no obtuvo el éxito en los salones arcade que merecía, eclipsado sobre todo por los grandes beat' em up de Capcom y -de forma indirecta- por el éxito de Street Fighter II, que trajo como consecuencia el declive de este género en favor de los juegos one VS one. Semejante maravilla lúdica no fue jamás versionado para sistema alguno, siendo muchos los que clamaban por una conversión del mismo a Sega Saturn que encauzara el pobre devenir del sistema. Tal vez en un futuro no muy lejano lo tengamos como una apetecible descarga en las ofertas de los bazares digitales actuales, pero por el momento la única opción de disfrutar con él es a través de MAME.



Tal vez por la dificultad de adaptar el magnífico Revenge of Death Adder -32 bits de potencia- a su consola de 16 bits o bien por oscuros intereses comerciales, Sega anunció en 1993 el lanzamiento de Golden Axe III para Mega Drive, una continuación que no tenía absolutamente nada que ver con el senscional arcade. Desgraciadamente, el juego no estuvo a la altura en ningún aspecto, siendo considerado como uno de los peores capítulos de la saga. Ojo, no hablamos de un mal juego, sino de un patito feo dentro de un lago de cisnes.

Si en su antecesor consolero el problema principal fue un diseño artístico que no aportó nada nuevo, en este caso es que directamente los diseñadores se fueron de vacaciones. Enemigos horribles, escenarios vacíos y muy pobres, personajes poco definidos, movimientos ortopédicos...un auténtico desastre a nivel visual. Su apartado sonoro no brilló en exceso, quedando en un nivel aceptable pero bastante alejado del talento visto en sus antecesores. Pero si algo claramente empeoró en esta tercera parte fueron sus efectos sonoros, de una calidad impropia incluso para una consola de 8 bits.

Es una pena que la primera impresión que ofrece sea tan nefasta, ya que tras ella nos encontramos con un juego bastante entretenido que nos puede proporcionar buenos momentos si le damos una oportunidad. Aunque el sistema de combate esté por debajo de lo visto en Golden Axe II en cuanto a respuesta y movimientos disponibles, Golden axe III se deja jugar bastante bien. Es demasiado sencillo, pero sigue manteniendo cierto toque que recuerda al original, y los diferentes caminos que se nos ofrecen para alcanzar la guarida enemiga seguro que logran enganchar a aquel que sepa admirarlo en conjunto. Mejor todavía si no recordamos que pertenece a tan legendaria saga.

Ya en 1994 y como consecuencia del mencionado interés de los aficionados hacia el género de los juegos de lucha one vs one, Sega decide dar un paso adelante con Golden axe: The duel, adaptación de la serie a un género de rabiosa actualidad por aquellos días. Aunque en esta ocasión el trabajo fue sensacional, una vez más los chicos de la compañía del erizo volvieron a llegar tarde.

Y es que ante un mercado saturado de títulos del mismo corte, Golden Axe: The duel pasó prácticamente desapercibido. Solo en su excelente conversión a Sega Saturn alcanzó cierto protagonismo, aunque no llegó a estable-





cerse como un juego importante dentro del catálogo de la 32 bits de Sega.

El programa nos ofrecía controlar a 10 fornidos guerreros que representaban fielmente el mundo visto en las anteriores entregas. Desde un musculado bárbaro, el poderoso enano y la bellísima amazona hasta el temible Death Adder. Su apartado técnico soberbio (con un zoom que recordaba enormemente a clásicos de SNK como Art of Fighting) y una versátil plantilla de luchadores no evitaron que el público le diera de lado. Y es que aunque todo estaba muy cuidado no aportaba prácticamente nada al género, no conseguía separarse de sus rivales contemporaneos en ningún campo.

Tras este último descalabro, Sega abandonó temporalmente la franquicia para dedicarse a otros menesteres. Los aficionados tuvimos que esperar hasta el año 2003 para ver una nueva entrega de este clásico. Fue con motivo del lanzamiento de la serie Sega Ages, centrada en crear remakes poco acertados de los éxitos más importantes de la compañía. Como no podía ser de otra forma, Golden Axe tuvo su correspondiente adaptación a los nuevos tiempos en un título que directamente defecaba sobre el maravilloso trabajo original.

Y es que la versión que se perpetró para homenajear a nuestro juego de hoy debería haber conseguido que todos sus programadores acabaran en Guantánamo siendo sodomizados por gorilas de más de dos metros. Ni siquiera haciendolo a propósito hubiera salido un engendro peor parido: graficamente tosco, con movimientos ortopédicos, bruscos e irreales, unas animaciones vomitivas y una rutina de detección de golpes que espantaría al aficionado más acérrimo de la serie. En nuestro país pudimos “disfrutarlo” a través del recopilatorio Sega Classics Collection. Si se os pasa por la cabeza la idea de comprarlo por darle una oportunidad debo advertiros que es más productivo que gastéis ese dinero en comprar un buen bote de cicuta y echároslo en el cola-cao matutino. Seguro que sufrís menos.

La última aparición de la saga en nuestras vidas hasta el momento ha sido hace relativamente poco tiempo. En el año 2008 Sega contratacaba con Golden Axe: Beast Rider, un intento de devolver la franquicia al olimpo de los grandes clásicos, lugar que jamás debió abandonar.

A medida que se iban mostrando imágenes y vídeos todo parecía pintar muy bien. Controlaríamos únicamente a Tyris Flare, pero el juego prometía ser un hack´n slash de una calidad sobresaliente, un digno competidor para la franquicia God of War. Una vez apareció en el mercado, nuestro corazón volvió a romperse una vez más.

Los bonitos gráficos que se nos prometieron en las previews estaban ahí, eso es cierto. Pero su sistema de combate era caótico, haciendo de la posibilidad de defenderse una auténtica quimera. Para colmo, la respuesta a los controles no era nada precisa y resultaba repetitivo a los pocos minutos por la escasez de movimientos de nuestra protagonista. Una vez más, Sega nos la dió con queso, vendiendo un título mediocre que de no haber contado con el título que ilustraba su portada no hubiera sido siquiera mencionado.

¿Que nos deparará en un futuro esta veterana saga? Posiblemente poco más. Aun así, el que aquí os escribe sigue soñando con la posibilidad de disfrutar del magnífico Golden Axe: The revenge of Death Adder en Xbox 360 o PS3. Es la única opción que tienen los chicos de Sega para convencer a los nuevos jugadores de que hubo un tiempo muy muy lejano en el que habían grandes hack´n slash que no tenían nada que ver con God of War.

IMSAI8080
cedido por
www.pixfans.com




US


saloon


BANG




BANG




argh....maldito....
LAG...
Pepo'11



PERO MIRA CÓMO BEBEN...

LOS PECES EN EL RIO.

¡PERO MIRA CÓMO BEBEN...!

¡...POR VER AL DIOX NACIDO!

BEBEN, Y BEBEN, Y VUELVEN A BEBER...

!

LOS PECES EN EL RIO, POR VER AL DIOX NACER.

JUEGANDO

BY TREVERON

¡LOS VIDEOJUEGOS TE ~~DESEAN~~ HACEN PASAR UNA FELIZ NAVIDAD!

http://treveronsparadox.blogspot.com

Megaman de NES



Queridos lectores, estamos en navidad, es momento de recogernos en casa y no salir, y claro es momento de recuperar sagas muertas que tenemos ahí olvidadas en los armarios y estanterías. Y esta vez queremos recuperar Megaman, porque sé de muchos que no la conocen y, señores, no conocer a Megaman es casi como no conocer a Mario

Porque es prácticamente uno de los padres del género de las plataformas, siendo como fue, uno de los hijos predilectos de esa gran consola que fue la NES. Así que, señores... ¡Bienvenidos al año 200X!

Antes de empezar habría que hablar de Megaman como personaje, porque bueno, sería inútil analizar la saga sin conocer al "chiquillo azul". Se trata del hijo de Keiji Inafune, uno de esos grandes de esa gran casa que es Capcom. Y bueno, viniendo de dónde viene tal vez no os cueste entender que es uno de los personajes más prolíficos del mundo del videojuego, en tanto que tiene videojuegos, sagas y reiteraciones hasta hartarte, porque, para bien o para mal, a Capcom le gusta repetir hasta la náusea. De entre esas sagas queremos analizar y recuperar a la que es su inicio y la que se considera la mejor. No quiero que me malinterpretéis fans de Megaman, las sagas X y Zero son también muy buenas, pero -personalmente- creo que, puestos a hablar de Megaman, mejor hacerlo con sus mejores juegos, la saga de NES.

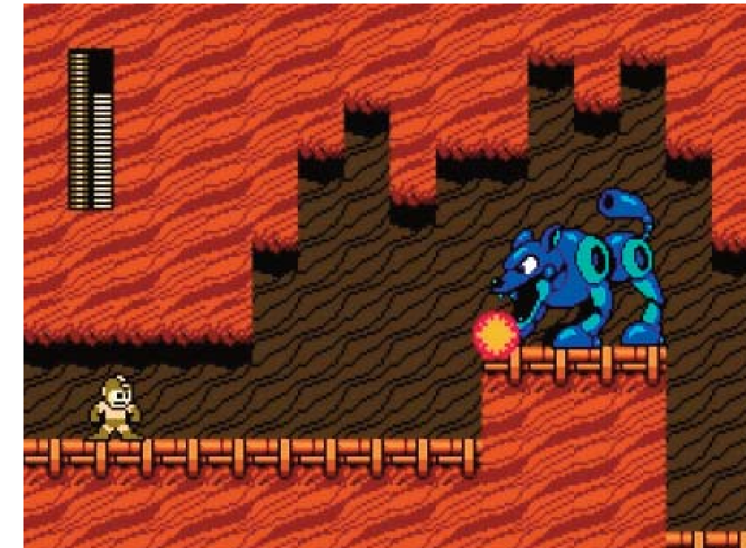
Y esta empieza, como es lógico, con Megaman 1, el Megaman "primigenio". La historia era simple: es el año 200X y un malvado doctor llamado Willy ha robado a otro famoso ingeniero llamado Light todos sus robots y los ha vuelto en contra de la humanidad salvo 1: Megaman (o Rockman en la versión japonesa) que deberá vencer a estos robots y salvar el día. Un propuesta simple para un juego aún mejor, porque Megaman se convirtió en sinónimo de diversión. Debíamos cruzar seis mundos en el orden que quisiéramos para derrotar al final de cada uno a su robot correspondiente, el cual, al ser vencido, nos entregaría su habilidad hasta que, acabados todos ellos debíamos derrotar al propio Willy. Todo ello con una dificultad endiablada, con saltos imposibles y enemigos con respawn infinito.

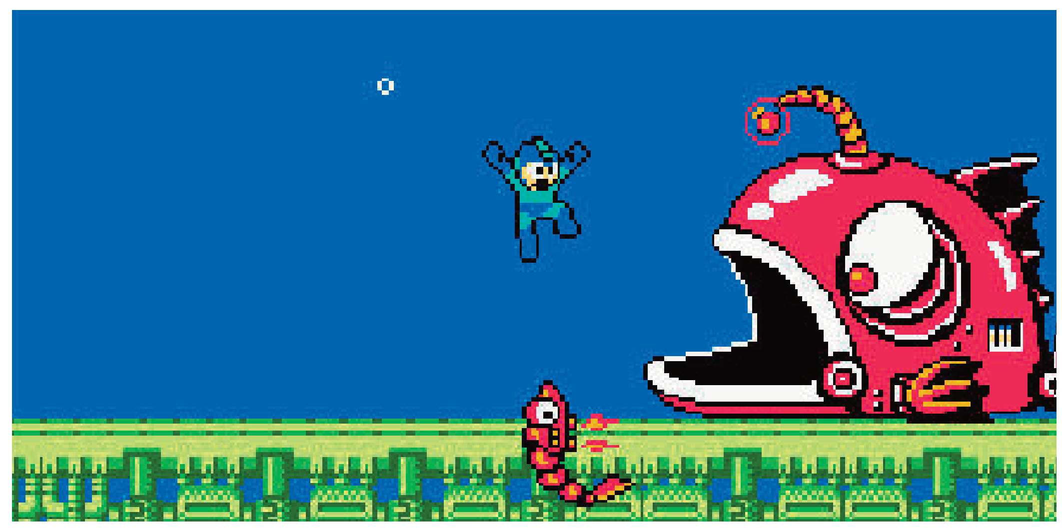
En general un juego divertido, genial para pasar el rato con los amigos toda una tarde pasándote el mando cuando perdías, cosa lógica si pensamos que, en un inicio, este juego se ideó para recreativas (de ahí que cuando hubiera un contador de puntuación, cosa

que no volvió a aparecer en la saga). Pero, pese a todo, este juego se quedó en poco o nada cuando salió la “bestia” que le precede en la saga: Megaman 2

Y qué decir del que se considera con diferencia el mejor de la saga. Megaman 2 daba lo mismo que el 1 pero multiplicado por 2 (valga la redundancia): ahora tenemos 8 jefes en vez de 6 y todo un castillo lleno de fases dificilísimas antes de llegar al malo que, vuelve a ser el Dr. Willy. El juego era, en general, un poquito más fácil que el 1, gracias a que se revisó el control del personaje y se le añadieron nuevas habilidades como deslizarse en el suelo (sí, podría parecer una nimiedad pero es útil), pero puede sacar a uno de sus casillas igualmente. Ha marcado mucho más la saga que el primero, ya que prácticamente todos los juegos que se hicieron después eran meras copias del juego con algunas innovaciones y el sistema cambiado.

Posterior a él y en el ecuador de la saga de NES está Megaman 3 que es, sin duda, una copia del 2, no obstante se notaba que la saga aún estaba joven y fresca, así que también salió un juego muy, pero que muy divertido. Las únicas innovaciones incluidas fueron 2: la primera es Rush, un perro robótico (el cual seguro que a muchos os suena del Marvel vs Capcom) el cual tiene la habilidad de transformarse cuando su amo se lo ordena en muelle, submarino o avión permitiéndonos así pasar las plataformas más difíciles. La segunda era Protoman, un robot “hermano” de Megaman que hacía de jefe intermedio en





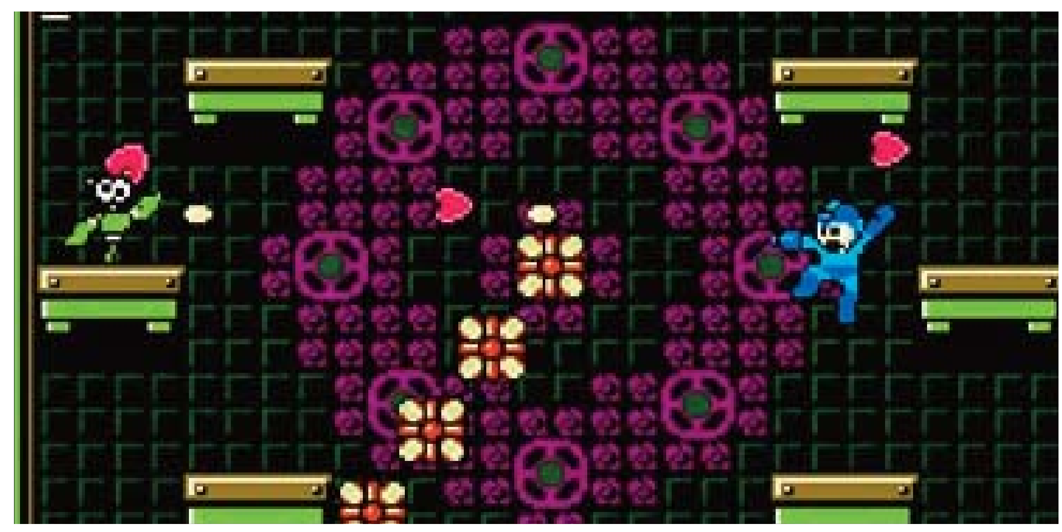
unos niveles y de apoyo en otros, como parte de una historia paralela. Con respecto a dificultad estaba por encima del 2, no obstante también se le podía coger el tranquillo con paciencia. Con él podría haberse dejado la saga descansar y luego volver con fuerza pero, desgraciadamente, parece que Capcom le gustó como estaba saliendo la cosa y a partir de aquí empezó a explotar la saga, la cual empieza a bajar de calidad de forma alarmante a partir del siguiente título, Megaman 4.

Y es que con Megaman 4 la cosa ya empezó a decaer. No es que fuera mal juego, pero la verdad es que se notan claramente que no ofrece nada al lado de sus predecesores. Ni siquiera en innovaciones, porque lo único que incluyó el juego nuevo fue la posibilidad de cargar los disparos para así hacer más daño a los enemigos y un robot llamado Eddie que nos daba cosas útiles para recuperarnos durante los niveles. Por lo demás es exactamente igual que los anteriores.



Igual, o peor análisis reservamos para la continuación, Megaman 5, signo claro de la decadencia de la saga. Esta vez no teníamos como enemigo a un doctor malvado y sus robots como en los 4 anteriores sino a Protoman, que había raptado al doctor Light e iniciado una rebelión en contra de la humanidad con otros superrobots. A parte de esta historia, más de lo mismo, en general era un juego muy aburrido, más aun teniendo en cuenta que se alargaron considerablemente los niveles al incluir caminos alternativos.

Y llegamos ya al último de la saga de NES y con ello al final del análisis, Megaman 6, que fue un juego que calidad tenía más bien poca. Pese a todo era mucho más divertido que el 5 (entretiene al





menos), no obstante, al jugarlo, se nota como que falta ya "algo". ¿Originalidad? ¿Frescura? No sabría decirlo, pero lo cierto es que se nota claramente el bajón del robot azul.

Y con este último título se acabó la saga de NES. Capcom intentó revivir la serie para cuando salió la Super Nintendo con Megaman 7, pero tal fue el fracaso (el juego era malo con mayúsculas) que la compañía se vio obligada a hacer borrón y cuenta nueva y empezar una nueva serie, la X, que es la propia de la SNES. No obstante intentó recuperarla en dos ocasiones, primero con Megaman 8, que salió en la Play Station y Sega Saturn y que pasó sin pena ni gloria y después con Megaman 9 y Megaman 10, que se hicieron hace un par de años para las plataformas Play Station Network, Xbox-Live Arcade y WiiWare, ambos juegos que recuperan punto por punto el estilo de los juegos de NES, especialmente el 9, que es ya un todo un clásico y un digno sucesor de la saga, con los mismos niveles desquiciantes y la diversión que sabía darnos aquellos lejanos Megaman 1, 2 y 3.

Y, por ahora, se acaba aquí el análisis (y digo por ahora porque conociendo a Capcom lo menos que podríamos esperar es que el "Bombardero Azul" descansase). Espero que os haya parecido rápido, ameno y -por qué no- trepidante, porque esa es precisamente la sensación que yo experimento cuando juego uno de esos Megaman pixelados de principios de los noventa. Así que, queridos lectores, estas navidades, además de no privaros de turrones y mazapanes no olvidéis tampoco daros un "homenaje" a base de botonear en mandos de NES e insultar a los enemigos con respawn infinito. Porque esa es, con seguridad, la esencia de los auténticos Megaman.

PABLO FRANCO
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS

Sonic the Hedgehog: The Lost Worlds





No, no he perdido la cabeza. Soy consciente de lo "licenciadísimo" que es el personaje del que vamos a hablar, pero evidentemente lo no licenciado es el hack en cuestión y la proliferación de repros a partir de dicho hack, accesible con toda facilidad en la red

Algunos conoceréis ya la comunidad de **SonicRetro.org** y el trabajo tan meritorio que realizan varios de sus miembros. Diseccionan los juegos clásicos de Sonic hasta niveles insospechados, rescatando de entre su código sprites alternativos, indicios de características que los desarrolladores no llegaron a terminar e incluso, en ocasiones, niveles que se descartaron del juego final.

Éste es el caso exacto del título que hoy nos ocupa. **Sonic 2**, clásico de las plataformas donde los haya, es especialmente notorio por la cantidad de contenido que se quedó fuera de la versión final por motivos de tiempo o de presupuesto: existen docenas de betas que muestran detalles ausentes en el juego que llegó a las tiendas. Algunos conceptos iniciales del desarrollo inducen a pensar que existía una idea similar a la de Sonic CD, la de viajar a versiones pasadas y futuras de un mismo escenario. Lo que sí sabemos es que se diseñaron más *badniks* (enemigos robóticos que escondían un animalito o *flicky* en su interior) y más escenarios. Algunos de ellos se pueden ver en el prototipo de Sonic 2 de Simon Wai, uno de los más extendidos por la red, cuyo cartucho original fue robado de una feria de juguetes en 1992, según el propio Yuji Naka. Y es a partir de este prototipo que ExecByte, uno de los usuarios de SonicRetro.org, rescata algunas de esas zonas que nunca llegamos a catar y las termina (dado que aún estaban incompletas y eso provocaba que a veces fueran injugables), mientras que otras las construye



desde cero a partir de capturas publicadas en prensa en su día y de entrevistas a empleados que trabajaron en Sonic 2. El resultado es muy satisfactorio a pesar de encontrarse a medio camino entre una prueba de concepto y un pack de niveles extra, como los que se popularizaron en los 90 para juegos como Doom.

En total, son 7 nuevas zonas de 2 actos cada una: **Dust Hill Zone**, un desierto arenoso con cactus y cocodrilos, y con la música de Oil Ocean de la versión final de Sonic 2; **Rock Zone**, una suerte de cordillera rocosa, seca y triste, con enemigos de fuego y la música de la versión de 2 jugadores competitiva de Mystic Cave; **Wood Zone**, un bosque frondoso que podría haber sido la versión "pasada" de Metropolis Zone y que presenta la música de la versión beta de ésta; **Winter Zone**, levemente inspirada en Ice Cap Zone de Sonic 3 (de ésta no había datos, salvo descripciones de empleados), aunque más bien parece un cambio de paleta de Dust Hill Zone en ocasiones, con enemigos como los caballitos de mar voladores y los pulpos, que no pegan en absoluto, y la música de Hill Top Zone de Sonic 2; **Hidden Palace Zone**, un nivel que poco o nada tiene que ver con el que luego apareció en Sonic & Knuckles y que cuenta con música y enemigos propios; **Casino Night Zone**, que en la versión beta presentaba un aspecto más simple y un tema musical diferente, que semantienen aquí; por último, **Cyber City**, una versión beta de lo que acabaría llamándose Metropolis Zone en Sonic 2, mucho más simple a nivel gráfico y con la música de la versión competitiva de Casino Night en el juego final.

Qué lío, ¿verdad? Pues los jefes de zona (es decir, el siempre tenaz Robotnik en diferentes vehículos), al no estar presentes en el prototipo que se tomó como base, tenían que salir de algún sitio y ExecByte optó por reciclarlos. Así, por ejemplo, al final de Dust Hill Zone tenemos al Robotnik que vimos en Acuatic Ruin Zone en la versión final del clásico Sonic 2.

La mecánica de juego, por supuesto, está intacta, y los protagonistas se mueven con su fluidez acostumbrada. Encontraremos enemigos conocidos y otros nuevos (como los *badniks* murciélago de Hidden Palace, exclusivos de esta zona ya que nunca fueron utilizados), muchos de ellos colocados en lugares estratégicos para provocar que perdamos todos nuestros anillos, como es norma de la casa. Sin embargo, en este *hack* tanto la disposición de los enemigos como los saltos a ciegas y los abismos insalvables (esas caídas al vacío que acaban con nuestra vida sin remedio) convierten la experiencia de juego en algo tal vez demasiado tedioso. Dicho de otro modo, la dificultad se convierte en elevada de forma artificial y puede llegar a resultar irritante saltar en un muelle y dar de cabeza en un enemigo, perder los anillos y entonces caer en pinchos al rebotar, o tener que saltar a ciegas para acabar cayendo al vacío. Aparte del aspecto simplón de escenarios como Rock Zone o Winter Zone, puede que sea la el único punto flaco de este "The Lost Worlds", aunque desde luego es un punto flaco importante. Sobre todo cuando los postes de checkpoint son tan escasos en algunos actos y al morir debemos volver a empezar. Tampoco es muy difícil encontrar *bugs*, aunque rara vez son de los que perjudican la experiencia de juego sino más bien anecdóticos (ej. un enemigo que pasa a través de pinchos o paredes).

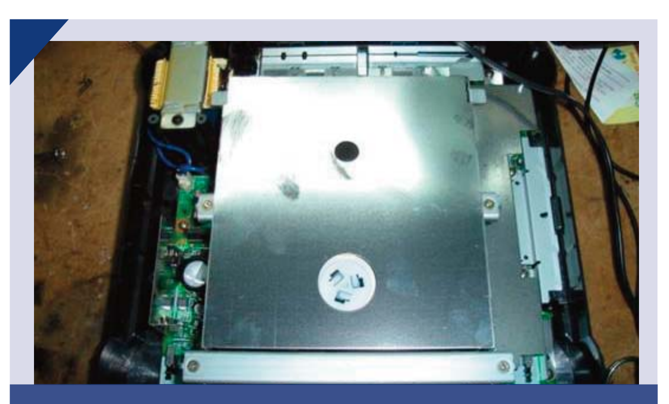


En resumen, uno de los hacks de Sonic más interesantes que podéis encontrar. ¡Probadlo, que nos os va a costar nada!

CARLOS OLIVEROS
hombreimaginario.com

3DO con problemas de lectura

18 años después de su lanzamiento, la mítica consola de Panasonic y Sanyo es un objeto muy codiciado por los coleccionistas



Lo primero de todo es quitar las carcasas. Para ello daremos la vuelta a la máquina y retiraremos los cuatro tornillos que las unen



Una vez accedemos al lector y retiramos otros cuatro tornillos debemos soltar los cuatro marcados en rojo para liberar la totalidad del mismo

3DO fue una de aquellas consolas que luchaban por hacerse un hueco en el ya por entonces prolífico mercado de los videojuegos. La idea era buena. Mientras los rivales tradicionales apuraban la época dorada de los 16bits, Panasonic, de la mano de Sanyo, decidió apostar por una máquina que doblaba las prestaciones de las máquinas de sobremesa. Una arquitectura de 32 bits y usando el novedoso CD como soporte físico. Eso sí, la apuesta tuvo un coste desproporcionado. Los casi 700$ con los que salió al mercado la colocaron muy pronto en el escalafón de las máquinas prohibitivas.

Además su diseño vino acompañado de un auténtico caballo de Troya. No tenía protección regional y se tragaba todo lo que le echaras. Los altos índices de piratería hizo que muchas compañías se limitaran a lanzar meros ports de otros desarrollos. Y esto es cuando lo hacían. Su catálogo no destaca precisamente por su cantidad.

Y tampoco podríamos decir mucho de su calidad. Pocos eran realmente los juegos notables. Sin embargo destacaremos dos: **Alone in the Dark** y **Super Street Fighter II Turbo**. Éste último supuso la primera conversión del éxito de los salones recreativos a una consola doméstica. Fue su mayor hito antes de morir en 1994.



El lector incluye un par de conectores planos en su parte posterior. Debemos retirarlos con cuidado

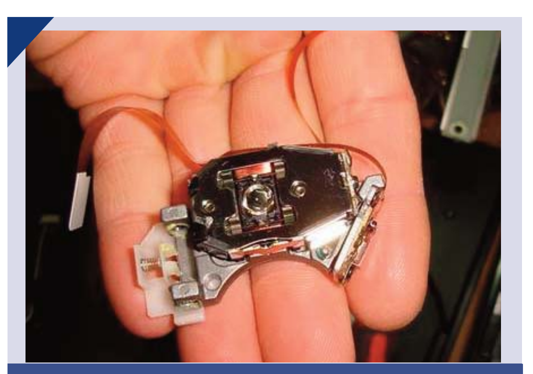


Retirado el lector, damos la vuelta a la consola y quitamos los tornillos marcados en rojo

A la hora de meter mano a la placa de control ,tener mucho cuidado en el momento de retirar los conectores. En total son 4. Motor de bandeja y disco, conector de lente (2) y motor del carro. Son bastante sensibles



Ahora que tenemos acceso a la lente por su parte inferior, solo nos hace falta liberarla. Para ello retiramos los tornillos que fijan el motor al soporte y desplazar un poco la guía. Solo queda extraerla con firmeza, pero con cuidado de no romper nada



Una vez en nuestro poder, es hora de comenzar a hacer las pruebas. Bien podemos sustituirla, o bien regular el láser



Marcado en rojo podéis ver el potenciómetro del láser. Jugando en sentido horario o antihorario debemos regularlo


GAMES TRIBUNE MAGAZINE
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

porque a nosotros nos leen lo que otros sueñan



ISSN 2014-4652